DM 6,50/Sfr. 6,50/ÖS. 52.–
Nr. 4 April '90
AMIGA JOKER
4/90
DAS COMPUTER-MAGAZIN DER NEUEN GENERATION
AB JETZT: MEHR SEITEN PLUS DOPPELPOSTER!
MIT KOSTENLOSEN KLEINANZEIGEN
ÜBER 45 POWER-TESTS!
SPACE HARRIER II
VENUS
INFESTATION
U.V.A.
SPORT VOM FEINSTEN!
TV SPORTS BASKETBALL
&
TIE BREAK
&
MANCHESTER UNITED
TOP EXCLUSIV:
USS JOHN YOUNG
FINAL COUNTDOWN
COLORADO
GROSSE ÜBERSICHT:
COMPILATIONS
VIEL SOFT FÜR WENIG GELD?
WEEKEND-REISE ZU GEWINNEN!
DIE SUPER GAUDI:
DER APRIL-JOKER IST DA!
GELÖST: NORTH SEA INFERNO
RINGS OF MEDUSA
JETZT NOCH MEHR
*TIPS*CHEATS*
KARTEN
USS JOKER

NORDIC POWER®

Die echte Action Cartridge®

Action total in Ihrem Computer. Freezt super-cool und unendlich gut. Von Spitzenprogrammierern getestet. Die absolute Programmier- und Spielmaschine für Kenner. Sie werden den Computer beherrschen,

C64 und C128 (64-Modus) mit 1541, 1571, 1581 Tape

SPIELE-UTILITY: Mit dem POWER-Knopf Programme sofort anhalten, bearbeiten, packen und freezen oder wieder starten: ganze PROGRAMME, GRAPHIKEN, TEXTE, SPRITES, Bilder zu einer DIA-SHOW zusammenstellen oder GRAPHIKEN und SPRITES in andere Spiele übernehmen. Mehrteilige Spiele werden einteilig und in Sekundenschnelle gespeichert: mit Interleave 3 auf Disk oder im deutschen TURBO-TAPE Format. Machen Sie Ihr eigenes Spiel, einteilig und superschnell zu laden.

RAMSYSTEM 3.0: Lädt und speichert Disketten-Programme seriell mit INTERLEAVE 3 im original GCR-Format. Ladezeit 249 Blocks in 7 Sekunden mit eingeschaltetem Bildschirm. 3.0-Files können auch ohne CARTRIDGE schnell geladen werden. Die neue Referenz für KOMPATIBILITÄT und GESCHWINDIGKEIT.

TURBO-TAPE 249: FAST-LOAD/SAVE für Cassette in dem in Kontinental-Europa üblichen TURBO-TAPE Format, jedoch für bis zu 249 Blocks.

SUPER-PACKER: komprimiert Ihr Programm, damit noch mehr auf Disk oder Cassette geht. Beim FREEZEN integriert und als BASIC-Befehl aufrufbar.

SPRITE UTILITY: mit SPRITE-MONITOR, SPRITE-FINDER, KOLLISIONS-KILLER, EDITOR für doppelte Größe, INVERTIEREN, DREHEN, LÖSCHEN, SPRITE-TRANSFER, SPRITE-LOAD/SAVE.

GRAPHIK-UTILITY: GRAPHIK-FREEZE (STANDARD- und MULTICOLOR-HIRES), GRAPHIK- und TEXT-HARDCOPY, GRAPHIK-LOAD/SAVE, GRAPHIK-TRANSFER, DIA-SHOW. Formate: KOALA, BLAZING PADDLES, ARTIST64, IMAGE-SYSTEM und HI-EDDI!. Die Bilder können mit HI-EDDI bearbeitet und in andere Spiele oder eine DIA-SHOW eingesetzt werden; Texte (z. B. HIGH-SCORES) mit TEXT-FINDER gesucht und verändert werden. GRAPHIK-DRUCK in doppelter Größe, revers und in 16 Graustufen, mit 9 oder 24 Nadeln und 9 Nadeln Farbe.

TRAINER POKES: Drücken Sie den POWER-Knopf und geben Sie Ihre POKES ein für ein verlängertes Leben im ewigen Spiel.

MASCHINENSPRACHE MONITOR: für RECHNER, FLOPPY und DISKETTE. Benutzt 8 K Cartridge-RAM. Außergewöhnlich leistungsfähig. Ändert Zeiger eines angehaltenen Programms nicht. Sie können den gesamten Speicher ansehen und verändern. Auch BILDSPEICHER, STACK und ZEROPAGE. Kompletter Befehlssatz für Profi-Programmierer: ASSEMBLE, DISASSEMBLE, VERGLEICHEN, SUCHEN, FILL, RELOCATIEREN, BREAK-POINTS, REGISTER, TRANSFER, HEX-DUMP, FULL SCREEN ASCII, ZAHLEN-KONVERTIERUNG, RAM/ROM-Banking, BLOCK-READ/WRITE, PRINT, FLOPPY 8 und 9 sowie TAPE.

DISK/TAPE UTILITY: DISK-BACKUP und DISK-COPY superschnell. FAST-FORMAT unter 20 Sekunden. HEADER ändern (Name und ID 5stellig), FLOPPY-KURZBEFEHLE, LADEN aus dem DIRECTORY und mehr. Unterstützt 2 Laufwerke. Umkopieren von Tape nach Disk oder Tape. MULTISTAGE, NOVA.

CENTRONICS INTERFACE: Programmiertes Interface am Userport zum Betrieb von Druckern mit Parallel-Schnittstelle. Auch vom BASIC-TOOLKIT aus betriebsfähig!

BASIC TOOLKIT: BASIC-Erweiterung, die jeder gute Programmierer nutzt: RENUMBER, AUTO-ZEILEN-NUMERIERUNG, DELETE, MERGE, PACK, HEX-UMRECHNUNG, COPY, BACKUP, BASIC-RENEW (OLD), ZEILENSAVE, HARDCOPY, SPEZIAL-LIST usw. Listen eines Programms (oder Directory) direkt auf den Drucker oder Bildschirm. Programme im Speicher bleiben erhalten. VOLLE FUNKTIONSTASTENBELEGUNG: Alle wichtigen Befehle wie RUN, LOAD, SAVE, MONITOR, LIST, DIRECTORY, FARBEN, FLOPPY-KURZBEFEHLE auf Tastendruck. Direktes Laden aus Directory möglich.

BREMSE: bremst den Spielablauf beim Training.

Sie wählen durch einfachen Tastendruck. Keine Maus erforderlich. CASSETTE und bis zu 2 FLOPPYS. MENUS deutsch, HANDBUCH deutsch.

® Nordic Power and Action Cartridge are registered Trademarks

Amiga 500 und Amiga 1000 A 2000 auf Anfrage

Für KICKSTARTS 1.0 bis 1.4 und Sonderversionen

EINFACHSTE HANDHABUNG Ein Tastendruck genügt für Directory, Pfad, Scratch (Remove) von Files, Format-Hard und Fromat-Soft.

SUPER PROGRAMM-FREEZE. Nur einen Namen müssen Sie eingeben. Dann wird Ihr gesamter Computer-Speicher auf Disk eingefroren. Mit dem Programm. Auf erreichtem Level auf Eis gelegt. Im original DOS-Format. Kann jederzeit wieder geladen und gestartet werden. Load 30 Sekunden pro 512 KB. Total einfach.

BACKUP FÜR 2 DRIVES mit integriertem Formatieren. Laufwerke frei einstellbar.

MASCHINE-MONITOR Disassemblieren Sie ein beliebiges Maschine-Programm und sehen Sie, wie es funktioniert. Üben Sie sich, indem Sie selbst Maschine-Befehle eingeben. Auch Hex-Dump und direktes Verändern von Speicherstellen möglich. ASCII-Anzeige des Speicherinhalts hilft beim Suchen nach Texten. Mit dem Find-Befehl nach Bytes, Words und Long-Words suchen. Speichern von RAM-Bereichen und Laden für absolute Adressen integriert. Mit 9-Nadel-Druckertreiber.

GRABBER GRAPHIK-UTILITY Holt das letzte Bild aus Ihrem Computer raus, wenn Sie wollen. Vielfältige Einstellmöglichkeiten für das Graphikgenie Amiga. Sie beherrschen alle 6 Bitplanes einzeln oder gleichzeitig, Display-Datafetch-Start und -Stop, Modulo 0 und Modulo 1, Low-Res, Hi-Res-Interlace, Dual-Playfield, Hold & Modify. Abspeichern im IFF-Format. S/W-Hardcopy für 9-Nadeln, Ausdruck der IFF-Graphik mit bekannten Graphik-Programmen auch mit 24-Nadel-Druckern oder in Farbe. Oder einfach mal die aktuelle Graphik in Ruhe ansehen.

SOUND-SCANNER. Durchsuchen Sie den Computer auf Sound-Samples und spielen Sie sie ab. Vorwärts und rückwärts. Grenzen Sie die Samples ein oder zoomen Sie die angezeigte Klangkurve. Abspeichern der Samples im IFF-Format. Kompatibel zu allen gängigen Sound-Programmen.

TRAINER-BREMSE. Mit ihr können Sie den Prozessor bis zum Stillstand runterregeln. Oder die Software zum Training verlangsamen. Bremse wird beim Aufruf von Modulfunktionen automatisch unterdrückt.

DIA-SHOW integriert. Stellen Sie Ihre eigene Farb-Graphik-Show zusammen. Kinderleicht zu bedienen. Automatische Wiederholung. Einstellbare Reihenfolge.

CHEAT-MODE (Trainer Pokes). Suchen Sie automatisch die Cheats, die das Spiel verlängern, oder geben Sie bekannte Cheats per Monitor ein.

Und die weiteren Features: Komfortabelste Menütechnik, unterstützt bis zu 4 Floppys. Super-Slim-Line-Gehäuse nur ca. 1,5 × 7 × 14 cm. Durchgeschliffener Expansion-Bus erlaubt den Anschluß vieler weiterer Geräte. Reset und Reset mit Memory-Clear per Funktionstaste. Übersichtliche und leicht verständliche Menütechnik. Update

Fragen Sie nach **NORDIC POWER** in ausgewählten Fachgeschäften und großen Warenhäusern oder lassen es direkt vom Hersteller liefern: **C64 99,- DM* – AMIGA 198,- DM***, einschließlich Versandkosten. Anruf oder Postkarte genügt an:

BRD: D & E, c/o vts Postfach 1110, D-5014 Kerpen 1
Tel.: 0 22 73-27 20, Telefax: 0 22 73-27 54

Austria: Watzdorf, Innsbruck und Weidhofer, Neusiedl

Manufactured by **DATA & ELECTRONICS**
Postbus 3119, NL-5902 RC Venlo, Telefax: (31) 77-873090

* unverbindliche Preisempfehlung

Eigenlob...

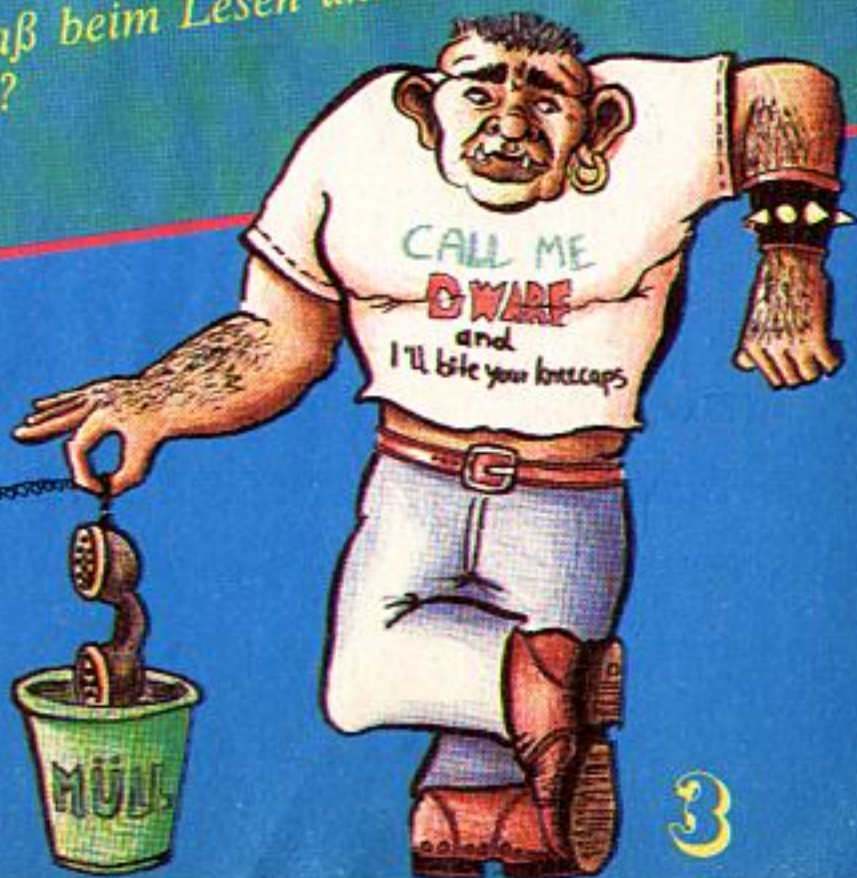
...stinkt gewaltig, ich weiß, ich weiß! Deshalb werde ich Euch aus lauter Bescheidenheit auch nicht erzählen, wie abgezehrt und verhungert wir nun alle aussehen, weil wir unsere letzten Kraft- und Geldreserven angeknabbert haben, nur um Euch den Wunsch nach noch mehr Seiten und einem hübschen Poster zu erfüllen. Und daß ab heute endlich ALLE Spieletests in Farbe sind – darüber verliere ich schließlich auch kein Wort. Nein, wir leiden stillschweigend! Da es aber sicherlich einige unter Euch gibt, die unsere selbstmörderische Opferbereitschaft nicht zu würdigen wissen und unsere Mühsal mit einem lässigen „Na also, warum nicht gleich?!" abtun werden, ergreife ich die Gunst der Stunde zu einem meiner gefürchteten Statements.

Die Konkurrenz schläft bekanntlich nie (wie machen das die Jungs?), und so manches Produkt unserer Kollegen ist auch jetzt noch beträchtlich umfangreicher als der Joker – zugegeben. Aber gerade in diesem Punkt wird auch viel Unfug getrieben: Da gibt es Magazine, die werben großspurig mit einer Umfangerhöhung, nur um dann in der folgenden Ausgabe stillschweigend zum Gehabten zurückzukehren. Wieder andere bieten Telefonbuch-Stärke, indem zwei Zeilen Aussage zu einer wahren Textflut ausfabuliert werden, das alles dann womöglich noch in überdimensionaler „Blindenschrift" gedruckt. No Sir, das ist nichts für uns, wir halten Klasse immer noch für wichtiger als Masse. Was wir machen, machen wir so gut wir es eben können – lieber ein paar Seiten weniger, aber dafür mit Karacho!

Apropos Karacho: Keine April-Nummer ohne zünftigen Scherz, und diesmal geht er auf unsere Kosten. Wir haben uns einen Joker im Joker einfallen lassen, sozusagen eine eingebaute Mini-Ausgabe, in der wir uns selbst und der Rest der Welt kräftig auf die Schippe nehmen. Hier kriegt jeder irgendwie sein Fett weg, und wer sich auf den Schlips getreten fühlt, der soll die blöde Krawatte eben ausziehen!

Wie immer wünsche ich Euch tonnenweise Spaß beim Lesen und mir selbst einen Ferrari. Na, wessen Chancen stehen nun besser?

Euer Michael

INHALT

Sport, wie er sein soll: Ob actiongeladenes Körbewerfen mit „TV Sports Basketball“, taktisches Toreschießen mit „Manchester United“, oder ein zünftiges Tennismatch mit „Tie Break“ – in diesem Monat schlagen die Herzen der Bildschirm-Athleten höher! Harte Ballwechsel auf den

Seiten 12/13, 35 und 47

Action ... deres S... z.B. „Ven... tueller Gen... Killer-Fliege, ... etwas traditio... der gucke sich ... Harrier II“ im Ver... aufgemotzten Urver... Feuer frei auf den

Seiten 11 und 42/43

Und was gibt's diesmal zu gewinnen? Wie immer eine ganze Menge! Was würdet Ihr beispielsweise zu einer Reise nach München mit Besuch in den Bavaria-Filmstudios und einer Einladung zum Dinner mit uns sagen? Oder zu einem tragbaren CD-Player? Genaueres auf der

Seite 70

Ein kleines Pläuschchen gefällig? Sound-Guru Chris Hülsbeck hat uns ein bißchen über sein neues Programm „T.F.M.X“ erzählt (das wir natürlich auch gleich für Euch getestet haben), und auch der Captain Kirk der PD-Szene (Trekking Tobi alias Tobias Richter) plaudert in einem Interview aus der Schule. Smalltalk auf den

Seiten 33 und 66

...ß sein! Ein beson-
...ankerl wäre da
... Gremlins ak-
...reich um eine
...er es lieber
...ller mag,
...l „Space
...ich zur
...n an.

Games im Test

April, April! Ein Scherz zur rechten Zeit: Wir haben eine richtige Mini-Ausgabe des Jokers zusammengestellt, in der wir uns, Euch und den Rest der (Spiele-)Welt mal herzhaft auf die Schippe nehmen. Garantierte Gaudi ab
Seite 23

Ariolasoft läßt die Katze aus dem Sack: Anläßlich einer Presse-Präsentation stellte der Marktführer die Top-Neuheiten seiner Schützlinge Thalion und U.S. Gold vor. Wir waren dabei. Deshalb erfahrt Ihr als Allererste, was in nächster Zeit so geboten ist! Brandheiße Spiele-News auf den
Seiten 8/9

Strategie muß erst recht sein! Wie wäre es da mit ausgefüllter Vektorgrafik in „Infestation" von Psygnosis? Oder lieber eine Zerstörer-Simulation, wie „U.S.S. John Young"? Oder ganz verrückt, à la MAD mit „Spy vs. Spy"? Oder.... Strategisches auf den
Seiten 14, 46, 52/53

Abenteuer muß auch sein! Diese Ausgabe gibt's Adventures satt. Zum Beispiel Gruseliges mit „Hound of Shadow" oder „Demon's Tomb", Klassisches mit „Dungeon Quest" und Komisches mit den „Jetsons". Und zwar auf den
Seiten 49, 56, 64 und 83

Haufenweise scharfe Games für möglichst wenig Kohle – wer will das nicht? Aber wie soll's gehen, ohne gleich zu den bösen Buben der Szene überzuwechseln? Die Antwort könnte lauten: Compilations! Grund genug für einen ausführlichen Marktüberblick der Spielesammlungen auf den
Seiten 79/80/81

M★I★X★E★R

Lesezeit

Data Becker, ansonsten eher für ernste Anwenderthemen bekannt, ist in sich gegangen und hat dort ein Herz für Spiele(r) entdeckt! Das Ergebnis sind zwei neue Bücher, die wir Euch kurz vorstellen wollen.

Das erste heißt „Die besten Amiga-Spiele“ und enthält – na ja, eben genau das! Wobei man im Einzelfall natürlich immer darüber streiten kann, ob gerade *dieses* Game unbedingt mit hinein mußte oder nicht doch ein anderes viel wichtiger gewesen wäre. Im großen und ganzen ist die Auswahl aber durchaus gelungen; die Spiele werden jeweils kurz vorgestellt, dazu gibt es technische Hinweise und, soweit vorhanden, Tips & Tricks, die das Gamblerleben einfacher machen. Kostenpunkt: 39,– DM

Nummer Zwei ist „Die Larry-Story“, oder auch „die inoffizielle deutsche Anleitung für Larry I, II und III“! Den Autoren ist das Kunststück gelungen, die (kompletten) Lösungswege so „behutsam“ zu formulieren, daß der Spielwitz dadurch nicht flöten geht – Kompliment! Außerdem bekommt man für seine 19,80 DM noch ein bißchen allgemeines Hintergrundwissen zu Larry und technische Infos über Installation auf Harddisk etc..

Geben tut es beide Bücher überall dort, wo es eben Computerbücher gibt, oder direkt bei:

Data Becker
Merowingerstr. 30
4000 Düsseldorf
Tel.: 0211/310010

Namensverwandtschaft

Was macht der Joker in Las Vegas? Er jagt Lionel „Silver“ Sancisco, einen äußerst gefährlichen Verbrecher, der dort gerade den größten Coup seiner Laufbahn plant!

Natürlich ist hier nicht von unserem Joker die Rede, sondern von einer Comic-Figur, die genauso heißt. Aber nicht nur wegen der Namensgleichheit lohnt es sich, mal einen Blick in diesen gezeichneten Krimi zu werfen – die Story enthält ein paar hübsche Gags und eine wahrhaft überraschende Auflösung! Anzuschauen und käuflich zu erwerben (für 12,80 DM) im gutsortierten Comic-Fachhandel, z.B. bei

COMIC company
Baaderstr. 74
8000 München 5
Tel.: 089/201 43 85

Der Cheat-Schnüffler

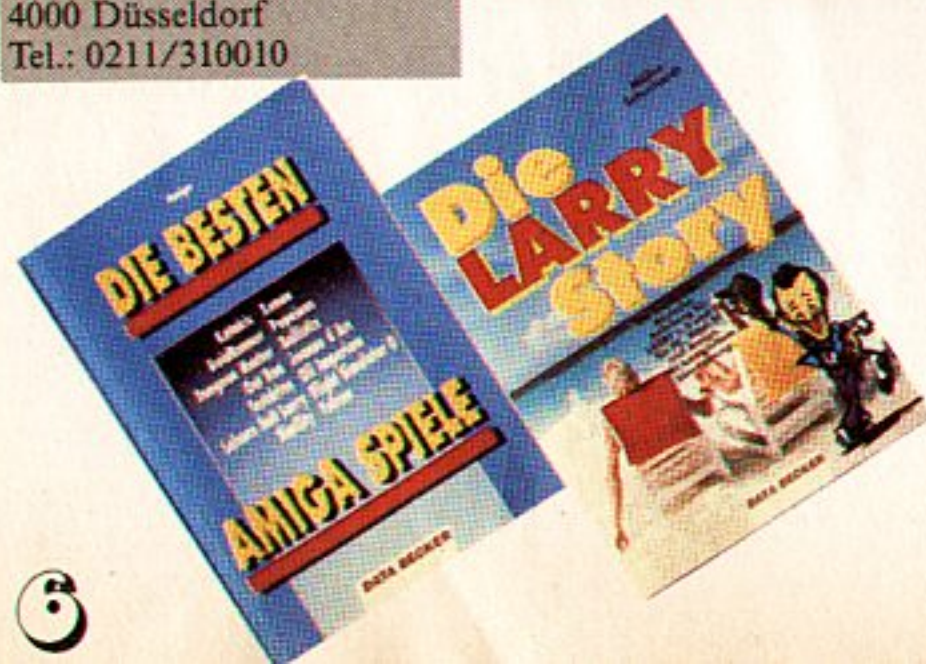
Viele von Euch werden sich sicher noch an unsere Vorstellung der Nordic Power Cartridge im Dezemberheft erinnern. Jetzt gibt's dafür endlich die sehnsüchtig erwartete, ausführliche Anleitung (40 Seiten!) und – gleich dazu den ersten Update!

Eingebaut hat man unter anderem eine Diashow; damit kann jede Art von IFF-Grafik, die mit dem Modul gefreezt wurde, als Bilder-Schau wiedergegeben werden (auch Interlace). Noch viel interessanter ist eine andere neue Funktion: Der zusätzlich aufgenommene Cheat-Mode (oder „Poke-Finder“) sucht automatisch den Computerspeicher nach Werten ab, die die Leben im Spiel verlängern. Darüberhinaus lassen sich auch alle Trainer-Pokes eingeben, die Ihr zum Beispiel auf unseren Know How-Seiten findet. Wer sich das Cartridge bereits gekauft hat, kann es für 29,– DM plus 10,– DM Versandkosten aufrüsten. Info und Bezug:

Data & Electronics
c/o vts Postfach 1110
5014 Kerpen 1
Tel.: 02273/2720

Joker goes DDR

„Go west, young man!“ hieß jahrelang die Devise, aber die Zeiten haben sich geändert – der Zug der Zeit fährt jetzt nach Osten! Und wer sitzt mit drin? Der Joker natürlich, ganz vorne, wie immer...

Ja, die allgemeine Aufbruchsstimmung hat auch uns erfaßt, und deshalb haben wir über unseren Vertrieb mal einige „Amiga Jokers“ in Karl-Marx-Stadt und Umgebung verteilen lassen! Schließlich gibt es überall auf der Welt begeisterte Amigianer, warum also nicht auch in der DDR? Einige Leser haben wir ja schon „drüben“, mal sehen, ob jetzt die Leserbriefe aus Leipzig oder Dresden gleich eimerweise in der Redaktion eintrudeln...

Preview: COLORADO

Rotglühend versinkt der feurige Sonnenball im Colorado-River, davor zeichnet sich die kantige Silhouette eines einsamen Cowboys ab – in Silmarils neuestem Adventure ist der Wilde Westen einfach noch in Ordnung!

Colorado spielt in Amerika, zu Beginn des 19. Jahrhunderts. Der Spieler schlüpft in die Rolle des alten Trappers David O'Brian. Der gute Mann ist unterwegs zum South Plate River, wo es angeblich besonders schöne Felle geben soll, die er gewinnbringend weiterverhökern will. Mit dem Erlös könnte er sich dann im Saloon den Hals tagelang mit Whiskey zuschütten – aber es kommt natürlich wieder alles ganz anders!
Als er gerade mit seinem Kanu den Fluß hinaufpaddelt, erspäht er einen alten Cheyenne-Indianer, der von drei Pawnie-Rothäuten angegriffen wird. Kurzentschlossen springt unser Trapper aus dem Boot und vertreibt die Bösewichte. Aber seine Hilfe kommt zu spät, der Rote Mann liegt bereits im Sterben. Bevor er endgültig in die ewigen Jagdgründe eingeht, übergibt er O' Brian noch eine Karte, die den Weg zu einer verlassenen Goldmine beschreibt. Dort wird er, so verspricht ihm der sterbende Indianer, große Reichtümer vorfinden – vorausgesetzt, er ist geschickt und mutig genug, es überhaupt bis dorthin zu schaffen!
Ihr könnt Euch sicher vorstellen, welche Aufgabe den Spieler erwartet: Klar, Mine finden und ausräumen! Auf dem beschwerlichen Weg wird man von feindlichen Indianern, Banditen und hungrigen Wölfen angegriffen. Man kann Gegenstände aufnehmen, sie benutzen und wieder ablegen, sich prügeln, schießen, mit dem Kanu fahren und was eben sonst noch so alles zum abenteuerlichen Leben eines Computer-Westeners gehört.
Silmarils neues Game ist ein icongesteuertes Adventure mit jeder Menge Actionsequenzen, die Landschaften sind (ähnlich wie bei Sierra-Spielen) in 3D gezeichnet. Grafik und Konzept von Colorado machen wirklich einen sehr vielversprechenden Eindruck – die Trapper-Saga könnte durchaus ein Hit werden! Mehr darüber werden wir (hoffentlich!) schon in einer der nächsten Ausgaben wissen, falls Palace Software den angekündigten Release-Date einhalten kann. Zwei Dinge stehen jedenfalls fest: a) Sollte die Company mit dem neuen Wildwest-Abenteuer an den Erfolg von „Future Wars" anknüpfen können, braucht man sich um das Wohlergehen der Jungs wohl keine Sorgen zu machen; und b) Ihr werdet die Ersten sein, die es erfahren – in einem ausführlichen Testbericht. Hugh! (C. Borgmeier)

Ariolasoft präsentiert:

THALION & U.S. GOLD

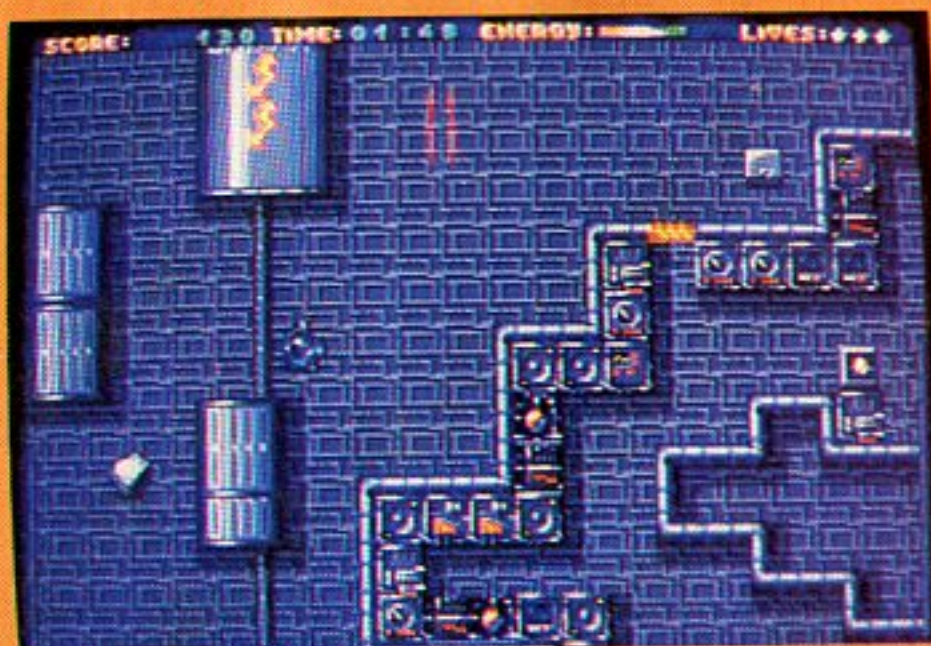
Trotz Wind und Wetter, Orkanen und Massenkarambolagen auf den Autobahnen raste unser unermüdlicher Mitarbeiter Carsten Borgmeier nach Rietberg: In dem kleinen Dorf in der Nähe von Gütersloh befindet sich das Hauptquartier von Ariolasoft. Und wenn der Software-Gigant zu einem Stelldichein lädt, dann ist immer etwas geboten . . .

Anfang März trafen sich dort Fachjournalisten mit Ariolas Marketingleuten Wolfram von Eichborn, Nathalie Escot, Martina Strack und Bruno Litfin. Nach gemeinsamem Kaffee und Smalltalk fuhr die illustre Runde zu den Thalion-Büros in die Gütersloher Innenstadt. Wer den unscheinbaren Eingang erstmal gefunden und die Treppe dahinter erklommen hat, kommt aus dem Staunen nicht mehr heraus: Obwohl Thalion bis jetzt erst ganze drei Games herausgebracht hat („Chambers of Shaolin", „Gates of Jambala" und „Warp"), arbeiten die Programmierer schon in den beeindruckendsten Büros der gesamten Software-Branche! Aber so schön dieser „Glaspalast" auch ist, was uns interessiert, hat eigentlich kaum mit den Vorzügen moderner Büro-Kultur zu tun. Grund dieses Treffens war vielmehr eine Pressekonferenz, bei der Thalion und U.S. Gold ihre neuesten Games der Fachpresse vorstellen wollten.

Thema Nummer Eins war Thalions gigantisches Rollenspielprojekt „Dragonflight". Seit nunmehr drei Jahren entwickeln Udo Fischer (Programm) und Erik Simon (Grafik) dieses Mega-Rollenspiel, das neue Maßstäbe für das gesamte Genre setzen soll. Genau wie alle anderen Thalion-Spiele wird „Dragonflight" zuerst auf dem ST entwickelt und anschließend für den Amiga konvertiert. Schenkt man den optimistischen Vorhersagen Glauben, wird das Game schon in den nächsten Wochen auf den Markt kommen. Ausgeliefert wird es mit einem 120seitigen (deutschen) Handbuch, die 60 farbigen Illustrationen darin stammen von dem berühmten Computergrafiker Celàl, der ja auch für die Titelbilder des Amiga Jokers verantwortlich zeichnet!

Und das ist die Story: Einstmals lebten liebe Drachen im Lande, die aber nach einem Zwist zwischen weißen und schwarzen Magiern verschwunden sind. Die Aufgabe des Spielers besteht darin, die verschollenen Feuerspeier im weiten Abenteuerland aufzuspüren; zudem muß er die Magie der ebenfalls abgängigen Zauberer erlernen. Während der Reise tauchen noch weitere Aufgaben auf, man darf beispielsweise ein Einhorn befreien und einen Quälgeist vertreiben. Das Ganze findet in einer riesigen Welt mit zwölf Städten und vielen Dungeons statt. Es gibt 80 Gegenstände und zehn Potions, die die aus vier Abenteurern bestehende Gruppe benutzen kann. Das Land wird auf einer Karte in der Draufsicht gezeigt, erst wenn man einen Dungeon betritt, gibt es eine excellente 3D-Grafik zu bewundern, die ein wenig an den Klassiker „Dungeon Master" erinnert. An bestimmten Stellen im Spiel erscheinen auch Szenen mit allerfeinsten Animationen. Die Kämpfe mit den (14 verschiedenen) Monstern finden auf einem eigenen Kampf-Screen statt; dort sieht man die vier Recken und das angreifende Monster von der Seite. Der Spieler hat die Kontrolle über jedes einzelne Mitglied der Gruppe, er kann sie einzeln nach vorne bewegen und dem Monster mit Waffen

Dragonflight: Wetzt die Schwerter, Ihr Abenteurer, da kommt einiges auf Euch zu . . .!

Dragonflight soll eine neue Ära des Rollenspiel-Zeitalters einleuten

Leavin' Terramis: Der Saufbold Mac Gibbons auf seiner abenteuerlichen Flucht

oder Zaubersprüchen Saures geben.
Mir ist bei der Präsentation fast die Kinnlade heruntergefallen: Was Thalion da an Grafik, Animationen und Jochen Hippel-Sounds hineingesteckt hat, ist schier unglaublich! Kein Wunder, daß Ariola für dieses Mega-Spiel einen gigantischen Werbefeldzug vorbereitet: Es sollen T-Shirts gedruckt werden, Poster, Jacken, Drachen und sogar Fantasy-Bücher. „Dragonflight" ist als Auftakt einer neuen Fantasy-Serie gedacht, das Nachfolgeprogramm „Amber Star" ist bereits in Arbeit.

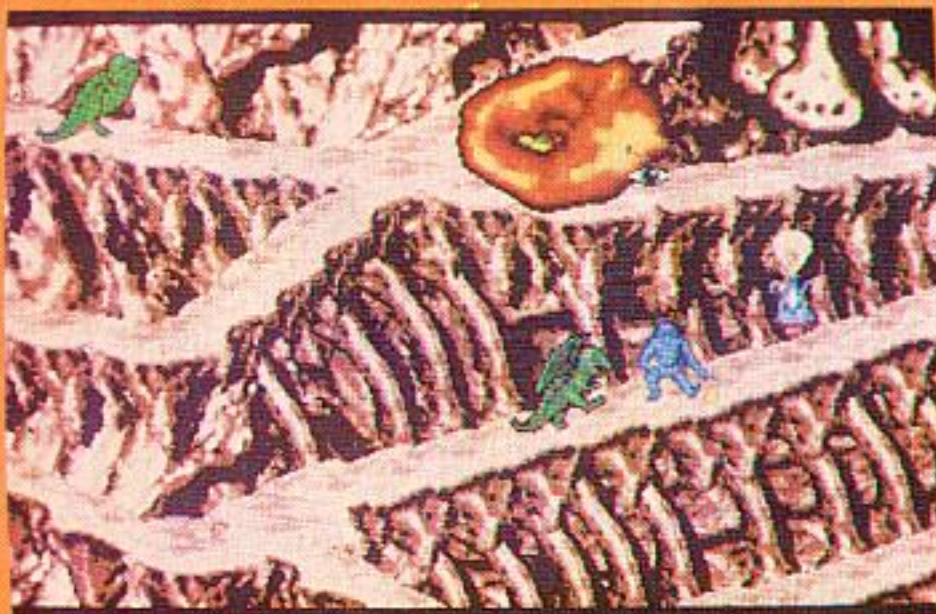
E-Motion wird eine Menge Köpfe ganz schön zum Qualmen bringen!

Wird Crackdown wirklich eine der letzten Arcade-Umsetzungen von U.S. Gold für den Amiga?

Mit etwas Glück sehen wir die „Kristall-Ritter" schon im nächsten Heft wieder.

Aber Thalion-Boss Holger Flöttmann hatte noch zwei weitere Games auf Lager: das Tüftelspielchen „Atomic", das Ihr schon in diesem Heft besprochen findet, und „Leavin' Terramis". Letzteres ist als Persiflage auf die vielen Weltraum-Ballerspiele gedacht; nach einer ausgelassenen Party wird auf dem Raumschiff „Terramis" versehentlich der Selbstzerstörungsmechanismus in Gang gesetzt. Alle verlassen eiligst das Schiff, nur der gute Mac Gibbons liegt total besoffen am Boden und verpennt die ganze Fluchtaktion. Nun muß er versuchen, alleine von dem riesigen Schiff zu entkommen, was ihn durch acht Sektionen voller Gefahren führt.
„Leavin' Terramis" ist ein Ballerspielchen, das nur für besonders durchtrainierte Daumen geeignet ist! Extrawaffen, Roboter und riesige Monster, die viele, viele Schüsse vertragen, versuchen die Flucht des Helden zu vereiteln. Unterwegs trifft er auf einen Aufzieh-Pacman und macht Bekanntschaft mit den Schöpfungen anderer, berühmter Programmierer wie beispielsweise den Kamelen des legendären Jeff Minter (der übrigens immer noch programmiert).

Anschließend war Roger Swindells von U.S. Gold an der Reihe: Er zeigte das originelle neue Geschicklichkeitsspiel „E-Motion". Entwickelt wurde es von Assembly Line, dem Designerteam von „Pipe Mania". Bei „E-Motion" geht es darum, mit Bindfäden verbundene Kugeln mit Hilfe eines Raumschiffs zusammenzuschubsen. Wenn zwei gleichfarbige Kugeln kollidieren, verschwinden sie vom Screen; erst wenn alle Kugeln weg sind, geht's weiter in den nächsten Level. Die Schubserei findet natürlich unter Zeitdruck statt, wer einen Mitspieler findet, kann das Game auch im Simultanmodus spielen.
Roger Swindells erzählte während seiner Vorführung, daß Coin Op-Spezialist U.S. Gold zukünftig weniger Spielhallenumsetzungen produzieren wird. Der Grund dafür sind die neuen Videospielkonsolen: Die Hersteller der Steckmodule kaufen alle Arcade-Lizenzen auf und sorgen so dafür, daß gute Automaten nicht mehr auf die Heimcomputer umgesetzt werden können. Trotzdem hat U.S. Gold noch eine Konvertierung parat: „Crackdown", ein Ballerspielchen, bei dem sich zwei Spieler Gauntlet-mäßig durch ein Labyrinth kämpfen müssen; der Automat wurde ja bereits im Januar-Joker vorgestellt.
Der letzte Streich von U.S. Gold war „Knights of Crystallion". Dieses Game besteht aus fünf völlig unterschiedlichen Leveln, die aber sinnvoll miteinander verknüpft sind. Es gibt z.B. einen Spielabschnitt, bei dem man durch eine düstere Höhle läuft und Diamanten einsammelt; ein anderer Level besteht aus einer Art „Memory", man muß dabei Zahlenpaare in einem Kartendreieck finden. Ganz genau wissen wir's wahrscheinlich schon in der nächsten Ausgabe – das Testmuster ist bereits geordert, der Test eingeplant.
Zum Abschluß machte mich Roger noch auf ein Fußballspiel namens „Italy 90" neugierig. Es soll pünktlich zur Weltmeisterschaft fertig sein – näher wollte er sich zu diesem Game noch nicht äußern, schließlich haben zahlreiche Konkurrenzfirmen ähnliche Pläne!
Soviel zu den aktuellen Ariola-Präsentationen. Wer es genauer wissen möchte: U.S. Gold hat für die Woche nach Redaktionsschluß einen Gegenbesuch in der Redaktion angekündigt – die Chancen, das eine oder andere der angesprochenen Games in einem ausführlichen Exclusiv-Testbericht in der MaiAusgabe des Jokers wiederzufinden, stehen also denkbar günstig!

(C. Borgmeier)

VENUS

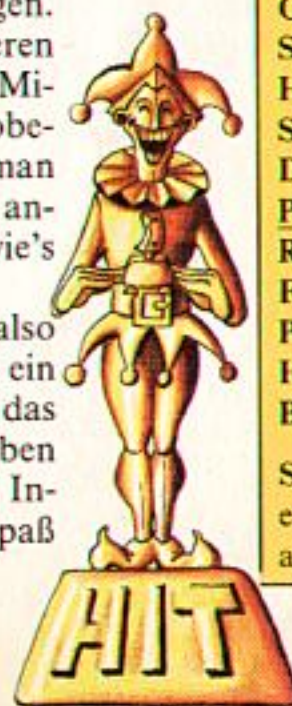
Insekten sind groß im Kommen: Nachdem diverse Fliegen in den gleichnamigen Filmen die Kinokassen zum Klingeln brachten, hat sich nun die englische Softwareschmiede Gremlin des Themas angenommen. Herausgekommen ist dabei ein Actiongame der Sonderklasse!

Der Amiga Joker meint:
Action vom Feinsten: Wer einmal Venus angespielt hat, bleibt an der Fliegenfalle kleben!

Zwar hat die Hintergrundstory von Venus nicht das mindeste mit dem Filmplot zu tun, jedoch sieht hier die Zukunft nicht weniger düster aus: Die Menschheit hat von den verschiedensten Insektiziden so ausgiebig Gebrauch gemacht, daß schließlich die kleinen Biester ganz und gar ausgerottet wurden. Das plötzliche Defizit an Krabbeltieren hat jedoch Mutter Natur vollends aus dem Gleichgewicht geworfen, weshalb die Wissenschaft flugs eigene Insekten entworfen hat, um der bedrohlichen Entwicklung entgegenzuwirken. Unglücklicherweise sind dabei ganz furchtbare Killer-Insekten entstanden! Also hat man auf die Schnelle eine mechanische Kampf-Fliege zusammengezimmert, die nun die Welt von den tödlichen Käfern, Motten und Raupen befreien soll...

In fünf butterweich horizontal scrollenden Leveln warten unzählige Insekten darauf, vom Screen geputzt zu werden. Dies gestaltet sich in der Praxis aber ganz anders, als man das erwarten würde: Unsere Robot-Fliege kann nämlich gar nicht fliegen, sondern nur hüpfen und ballern. Deshalb ähnelt das Spielfeld auch mehr einem Plattformgame als einem klassischen Shoot 'em up. Was die Spielfigur aber sehr wohl kann, ist an der Decke herumkrabbeln – sofern sie vorher auf ein entsprechendes Symbol gelaufen ist, das sie in die Höhe katapultiert. Wieder andere Symbole ermöglichen einen Supersprung, manche sorgen auch dafür, daß die Steuerung nun spiegelverkehrt ist. Natürlich dürfen auch die Extrawaffen nicht fehlen: Getötete Feinde hinterlassen öfter Eier (merkwürdig, diese Killer-Insekten, was?), die entweder Zusatzpunkte oder feine Power-Schüsse enthalten. Damit das Ganze nicht zu leicht wird, gibt's noch ein Zeitlimit, innerhalb dessen die Level gesäubert werden müssen, auch ist die Munition nicht unbegrenzt verfügbar.

Technisch gesehen ist an Venus nicht das geringste auszusetzen: Die Hintergründe sind farbenfroh und detailreich, die Sprites groß und befriedigend animiert, und auch der Sound ist, wie er sein soll. Selbst spielerisch war kein Tadel zu finden, die Stick-Steuerung ist sehr exakt und macht die Kammerjagd zum reinen Vergnügen. Was das Game aber vor allem anderen auszeichnet, ist die ausgewogene Mischung aus Baller-Action und Knobelei, denn an manchen Stellen muß man die kleinen grauen Zellen schon anstrengen, um herauszufinden, wie's weitergeht!

Das berühmte Schlußwort kann also nur lauten: Gremlin ist mit Venus ein absolutes Spitzengame gelungen, das sicher bald Kultstatus erreicht haben wird. Weder Action-Freaks noch Insektenhasser dürfen sich diesen Spaß entgehen lassen! (ml)

Venus

Grafik:	88%
Sound:	79%
Handhabung:	92%
Spielidee:	76%
Dauerspaß:	86%
Preis/Leistung:	88%
Red. Urteil:	87%

Für Fortgeschrittene
Preis: ca. 64,– DM
Hersteller: Gremlin
Bezug: Gamesworld

Spezialität: Sorry Freunde, es können nur 1 MB-Besitzer auf Insektenjagd gehen!

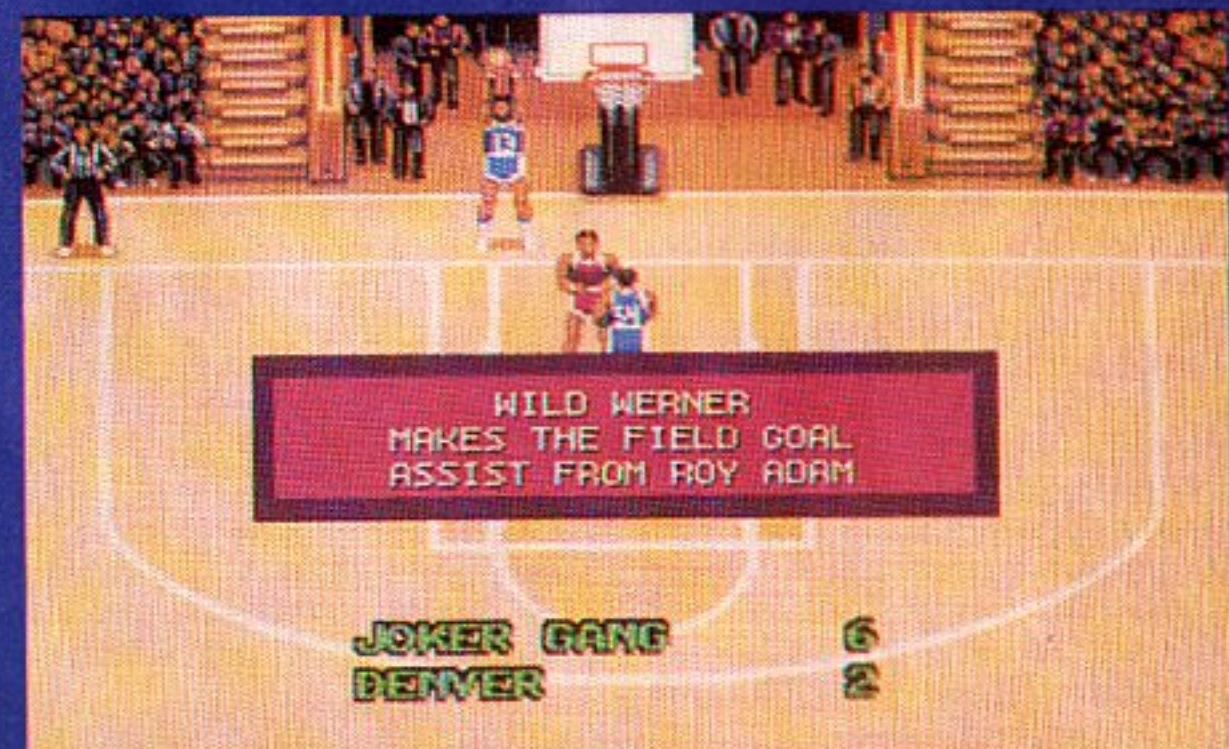
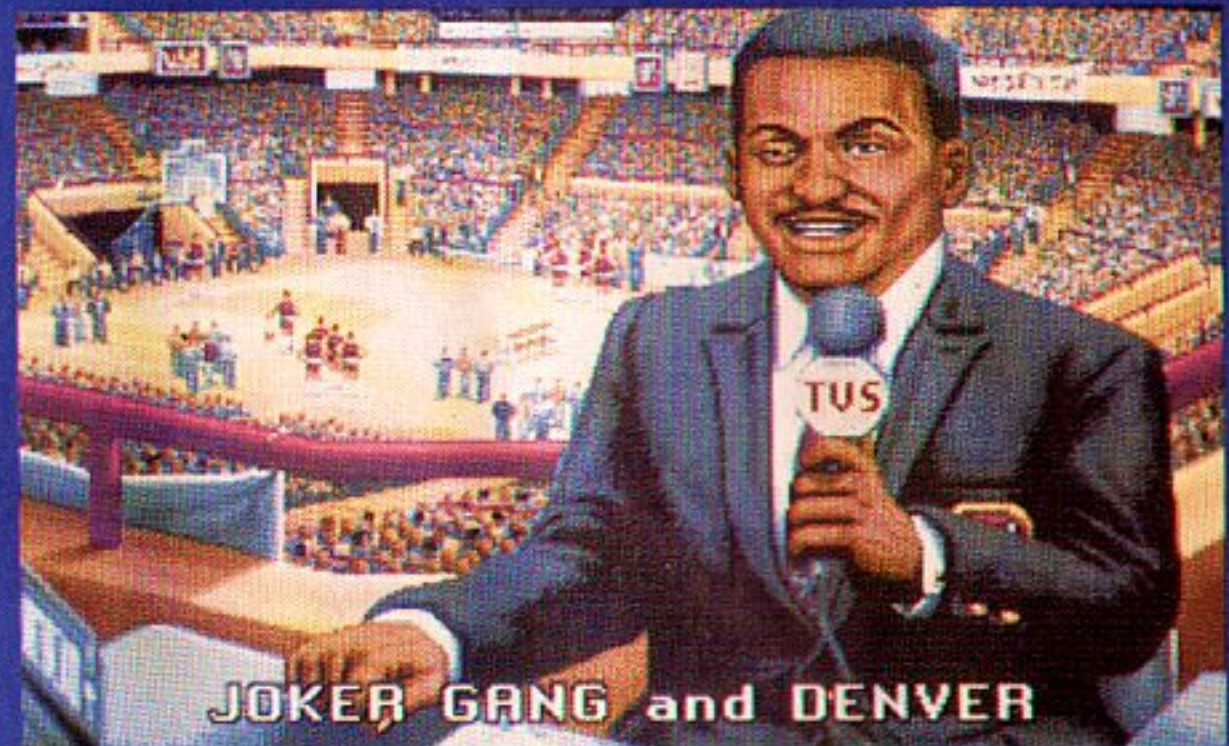
HIT

Traurig, aber wahr: Wirklich gute Sportspiele sind am Amiga bis heute immer noch die berühmte Ausnahme von der Regel. Aber wenn sich Cinemaware an das Thema wagt, ist der Erfolg fast schon vorprogrammiert!

Ein Freiwurf ist immer eine spannende Angelegenheit.

Statistiken noch und noch . . .

Werbung, ein bißchen anders als sonst . . .

Daß einen immer gleich die ganze Meute verfolgen muß!

Das Game beginnt, genau wie der schon fast legendäre Vorläufer „TV Sports Football", mit einem einfachen kleinen Auswahlmenü, nur daß diesmal ein Basketball als „Cursor" verwendet wird. Der Anfang wirkt noch relativ bescheiden, aber wehe der Sportfan taucht erst mal hinab in die Tiefen der Optionen, Modi und Auswahlmöglichkeiten! Da sich bei einer Sportsimulation in punkto Spielablauf und Regeln nicht mehr viel verbessern läßt, muß man zwangsläufig das Drumherum aufpeppen – und da hat sich Cinemaware auch diesmal wieder einiges einfallen lassen. So kann man mit einem Adapter (wenn man einen hat) vier Joysticks anschließen, und die Länge der einzelnen Quarters läßt sich ebenso einstellen wie die Zahl der Spieler (von Two-On-Two bis zu fünf). Der oder die Spieler können aus 28 aufgelisteten Mannschaften wählen und sie nach eigenen Wünschen verändern: Sowohl die Namen von Mannschaft und Spielern, als auch die Eigenschaften der einzelnen Cracks können bis ins Detail editiert werden (es gibt sechs verschiedene Werte, auf die man eine gewisse Anzahl von Punkten verteilen kann – schon fast wie bei einem Rollenspiel!). Weiter darf man aussuchen, ob der Computer im Spiel das Passen übernimmt – wenn nicht, besteht die Möglichkeit, sich anzeigen zu lassen, ob die beabsichtigte Ballabgabe sinnvoll oder zu gefährlich ist. Es gibt eine Zeitlupenfunktion, unzählige (ausdruckbare) Statistiken und, und, und. Falls jetzt jemand den Eindruck haben sollte, das wäre alles viel zu kompliziert für ihn – so schlimm ist es auch wieder nicht! Man kann auch einfach ein nettes kleines Show-Match mit Freunden machen, ohne all die Feinheiten und Möglichkeiten auszunützen. Der Liga-Modus mit seinen ganzen Statistiken ist ohnehin mehr etwas für die ganz eingefleischten Fans! Wie man sich auch entscheidet, die gelungene Steuerung während einer Begegnung garantiert in jedem Fall eine spannende Partie.

Die Präsentation ist eine wahre Freude für's Auge: Das Game ist wie eine amerikanische Fernsehshow aufgebaut, mit Moderator, Werbung und allem drum und dran. Auch ist die Grafik rundum „amigawürdig", was ja gerade bei Sportspielen sonst eher eine Seltenheit ist. Der Sound ist selbst mit 512 K schon sehr gut (der anfängliche Kameraschwenk durch's Stadion wird von aufpeitschender Musik begleitet), mit 1 MB kommt man in den Genuß von noch besseren FX.

Im Handbuch werden dem Anfänger die Grundlagen des Basketballsports erklärt, ansonsten ist es vollgepackt mit Infos zu den Menüs, Optionen, Statistiken und was man sonst noch über das Spiel wissen sollte. Lobenswerterweise ist das Ganze auch noch in deutsch und mit Bildern illustriert.

Nach soviel Lob darf natürlich die Detailkritik nicht fehlen: Cinemaware hat wie üblich auf Scrolling verzichtet, das Spielfeld besteht nur aus drei Screens, die ständig umgeschaltet werden (eigentlich sind es sogar nur zweieinhalb, denn eigener und gegnerischer Korb unterscheiden sich nur minimal!). Steuern kann man ausschließlich mit dem Joystick, und die Menüführung hätte etwas besser sein können. Die leidige Diskettenwechselei ist ebenfalls wieder angesagt, wenn auch diesmal in entschärfter Form.

Aber ansonsten gibt's wirklich nichts zu meckern, denn der Grad an Realismus, den die Programmierer in ihr Baby gepackt haben, ist schon beeindruckend: Sogar verschiedene Fouls sind möglich! Und natürlich werden Regelverstöße im allgemeinen umgehend vom Schiri geahndet. Wie man es auch dreht und wendet: Mit TV Sports Basketball hat Cinemaware einen neuen Meilenstein für Sportspiele am Computer geschaffen! Hoffentlich kommt die amerikanische Company nicht eines Tages in Teufels Küche – wenn es darum geht, die selbst gesetzten Maßstäbe noch zu übertrumpfen ... (mm)

TV Sports Basketball

Grafik:	91%
Sound:	82%
Handhabung:	85%
Spielidee:	73%
Dauerspaß:	91%
Preis/Leistung:	89%
Red. Urteil:	90%

Für Fortgeschrittene
Preis: ca. 89,– DM
Hersteller: Cinemaware
Bezug: Gamesworld
Spezialität: Zwei Disks, aber bei 512 K Amigas unbedingt die Zweitfloppy ausschalten/abstecken, sonst gibt's Probleme!

INFESTATION

Wenn Psygnosis ein neues Spiel herausbringt, bekommen SoftwareFeinschmecker diesen gierigen Blick: Meist wartet ja wirklich ein Leckerbissen. Diesmal hat sich die englische Nobelfirma auf ein für sie neues Gebiet vorgewagt – in die geheimnisvolle Welt der Vektorgrafik!

Vier Billionen Lichtjahre von der Erde entfernt, auf dem Mond Xelos, ist die Hölle los. Dort wurde fremdes Leben entdeckt, aber nach längerer Beobachtungszeit häuften sich die merkwürdigen Vorgänge – das Letzte, was es von da draußen zu hören gab, war eine verstümmelte Nachricht. Aus diesem Grund wurdest du losgeschickt, um mit der außerirdischen Lebensform gründlich aufzuräumen.

Infestation stammt von Dan Gallagher, der schon vor längerem „Voyager" für Ocean produziert hat. Und auch diesmal ist es wieder ein Game zum „Ballern & Nachdenken" geworden. Der Spieler sieht das Geschehen aus seinem Raumfahrerhelm heraus, im Helm selbst befinden sich Anzeigen für Sauerstoff, Temperatur, Strahlung, Kompaß und noch etliche Head Up Displays. Mit Funktionen belegt sind außerdem die F-Tasten, das Keypad und die CursorTasten. Ihr merkt schon, es ist beileibe kein simples Spielchen!

Nach dem schön gemachten Vorspann landet man als erstes in einem Menü (Laden, Speichern, Objekte besichtigen, Guthaben anzeigen etc.). Sobald man das Game startet, wird man gleich mit einer Horde von Killer-Ameisen konfrontiert. Das Szenario ist sehr realistisch gestaltet, sämtliche Objekte (laut Anleitung über 200) wurden liebevoll und detailliert gezeichnet. Auch über mangelnde Beschäftigung kann man sich nicht beklagen, bis man die riesige Mond-Basis Alpha II vollends erforscht und „gesäubert" hat, zieht schon einige Zeit ins Land!

Das Spiel verwendet angeblich das beste Vektorgrafik-System, das je auf einem 16 Bit-Rechner zu bewundern war; ich meine aber, da schon Besseres gesehen zu haben, denn die Farben sind fast nur blau-grau-grün, und der Screenausschnitt ist ziemlich klein ausgefallen (durch NTSC-Streifen und den Raumfahrerhelm). Trotzdem fühlt man sich grafisch wirklich in den Weltraum versetzt.

Die hervorragende Musik im bekannt düsteren Psygnosis-Stil stammt ausnahmsweise nicht von Altmeister David Whittaker, sondern von Sean Conran – ein Name, den man sich merken sollte. Im Spiel selbst hört man außer dem eigenen Schnaufen nur ein paar mickrige Geräusche, was ich etwas enttäuschend fand.

Man kann das Game übrigens auch auf deutsch spielen, die Übersetzung verfehlt bei den angezeigten Bildschirmtexten aber öfters mal den Sinn. Im großen und ganzen garantiert Infestation schon Spielspaß für längere Zeit (vor allem für Techno-Freaks), ganz so beeindruckend wie die Vektorgrafik-Klassiker „Starglider 2" oder „Carrier Command" ist es allerdings nicht. (mm)

Spezialität: Das Game wird in einer noblen Edel-Box geliefert, die Anleitung erklärt die komplexe Steuerung sehr gut. Faulpelze können das Kartographieren auch einer Automapping-Funktion überlassen.

Der Amiga Joker meint: Wen das Infestation-Fieber erst mal gepackt hat, der kehrt so schnell nicht mehr auf die Erde zurück!

Infestation

Grafik:	73%
Sound:	72%
Handhabung:	72%
Spielidee:	77%
Dauerspaß:	77%
Preis/Leistung:	74%
Red. Urteil:	75%

Für Fortgeschrittene
Preis: ca. 85,– DM
Hersteller: Psygnosis
Bezug: Rushware

FREISPIEL

Dieses Foto wurde über eine Video Kamera in den Amiga eingegeben, verfremdet und anschließend fotografiert.

SCRAMBLE SPIRITS

Über mangelnden Kampfgeist der Gegner kann man sich nicht beklagen...

Der Amiga Joker meint:
Flieger-Asse aufgepaßt: Scramble Spirits ist eine echt gelungene Automaten-Umsetzung!

Und wieder hat ein Game den Sprung von der Arcade-Maschine auf unsere „Freundin" geschafft: Segas Flieger-Action hält sich in der Amigaversion so genau an die Vorlage, daß es eine wahre Pracht ist!

Wer das Coin Op in der Januar-Ausgabe gelesen hat, weiß a) daß die Arcade-Vorlage eigentlich noch brandneu ist und b) daß die Chose mal wieder in ferner Zukunft spielt. Wir schreiben das 21. Jahrhundert, der dritte Weltkrieg liegt bereits hinter uns. In der riesigen Materialschlacht wurden praktisch alle modernen Waffen aufgearbeitet, übrig geblieben sind alleine ein paar einsitzige Jagdflugzeuge. Da kommt der globale Überraschungsangriff einer fremden Macht natürlich denkbar ungelegen!
Erstaunlicherweise hat der Gegner neben ein paar Panzern und Bodengeschützen zunächst auch nur Doppeldecker und veraltete Kampfhubschrauber zu bieten, die allerdings in rauhen Mengen! Etwa auf halbem Weg jedes der sechs Level taucht eine Bonussequenz auf: Während der eigene Flieger dicht über den Untergrund düst, wird gezoomt, Freund und Feind sind nun in erstaunlicher Vergrößerung zu bewundern. Das hat den Nachteil, daß die bis jetzt recht hübsche Grafik schrecklich grob und blockig wird, und den Vorteil, daß die Gegner sich nun nicht mehr wehren. Am Ende bekommt man reichlich Punkte gutgeschrieben, und es geht weiter, den einfallsreichen Endgegnern entgegen. Und die sind wahrlich sehenswert: Beispielsweise ein riesiger Zeppelin, bei dem man einen Reißverschluß (!) aufschießen muß, um sich dann noch mit dem Inhalt auseinanderzusetzen.... Gelegentlich tauchen zwei Mini-Flieger auf, die man andocken kann, um die eigene Feuerkraft aufzubessern.
Scrolling und Animation erreichen natürlich nicht ganz die Qualität des Arcade-Vorbilds, sind jedoch allemal überdurchschnittlich. Warum allerdings ein ganzes Drittel des Screens der Scoreanzeige gewidmet wurde, bleibt ein Rätsel. Der Sound hingegen macht Freude: durchaus hörbar und sehr abwechslungsreich. Ebenfalls gut gelungen ist das Feature, daß sich ein zweiter Spieler *jederzeit* ins Geschehen einklinken kann. Die Steuerung ist unproblematisch, nur die gegnerischen Schüsse sind manchmal etwas schwer zu erkennen. Summa sumarum ist Scramble Spirits ein feines Shoot 'em up mit vielen hübschen Ideen – Baller-Freunde dürfen bedenkenlos zugreifen! (ml)

Scramble Spirits

Grafik:	74%
Sound:	71%
Handhabung:	76%
Spielidee:	68%
Dauerspaß:	74%
Preis/Leistung:	72%
Red. Urteil:	73%

Für Fortgeschrittene
Preis: ca. 69– DM
Hersteller: Sega/Grandslam
Bezug: Frank Heidak

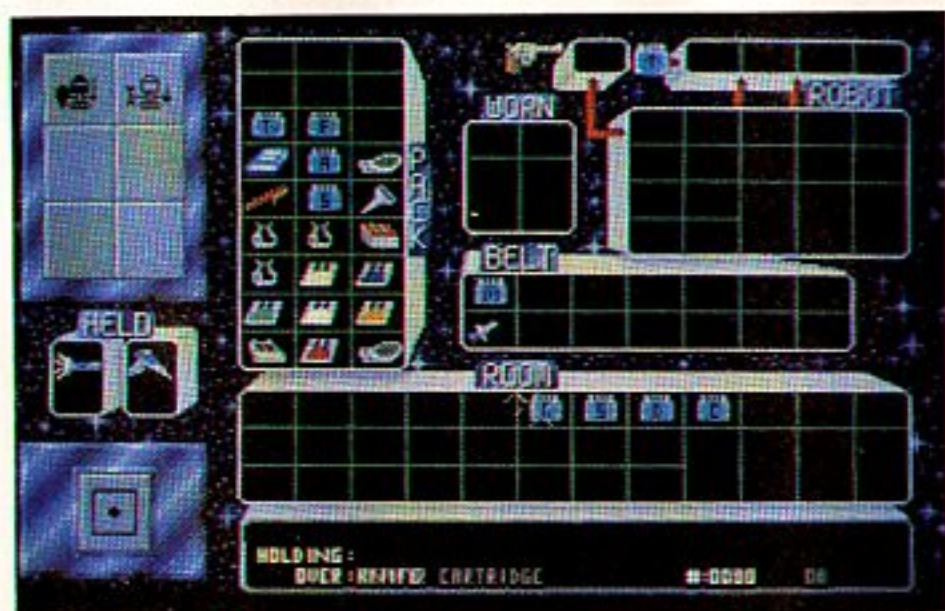
Spezialität: Gesteuert wird wahlweise über Stick oder Tastatur, fünf Continues sind erhältlich. Mit F1 (bzw. F10 für Spieler 2) können die Begleitflieger zwischen Boden- und Luftfeuer umgeschaltet werden.

FEDERATION QUEST 1

BSS Jane Seymour

Gremlin hat den Sprung auf den Amiga endgültig geschafft: Nach den famosen Actiongames „Super Cars“ und „Venus“ bringen sie zur Abwechslung ein richtig anspruchsvolles Spiel heraus – auf den ersten Blick eine Mischung aus „Dungeon Master“ und „Day of the Viper“.

Der Amiga Joker meint:
Federation Quest I – ein Techno-Abenteuer mit viel Strategie und einer Extraportion Spielspaß!

Die BSS Jane Seymour, ein großer Raumfrachter, wurde zum Orion-Arm der Galaxis geschickt, um dort nach fremdem Leben Ausschau zu halten. Aber irgendein Idiot auf der Kommandobrücke hat gepennt, und so ist das Schiff, statt an seinem eigentlichen Ziel, in der Nähe eines stark radioaktiven Sterns gelandet. Fast alle Crewmitglieder sind gestorben oder wurden wahnsinnig, die meisten der an Bord befindlichen fremden Lebensformen haben sich inzwischen selbständig gemacht. Deshalb hat man dich (ja genau, schon wieder Dich!) losgeschickt, um für Ordnung zu sorgen und die Jane Seymour wieder sicher nach Hause zu bringen.
Leicht gesagt: Der alte Kahn hat mehr als 20 Level (gottlob gibt's Codewörter) und über hundert Räume, die auf drei Decks verteilt sind. Man findet überall Gegenstände in rauhen Mengen (Waffen, Türöffner, Taschenlampen, Module und und und) und wird häufig von den herumstreunenden Aliens oder verrückt gewordenen Crewmembern angegriffen. Auch stehen des öfteren herrenlose Roboter in der Gegend herum, um sie für Arbeiten einzusetzen, muß man die Dinger aber zunächst einmal mit einer speziellen Programmiersprache füttern (keine Sorge, auch Programmierunkundige sollten problemlos damit zurecht kommen). Das Ganze läuft in Echtzeit ab, das heißt, die Zeit verrinnt auch, wenn der Spieler gar nichts tut – bei einer feindlichen Attacke ist man so oft schneller tot, als man glaubt! Gottseidank läßt sich das Game anhalten, um eine Pause zu machen oder den Spielstand zu saven (bis zu zwölf Speicherstände pro Disk).
Der Screenaufbau erinnert sehr stark an „Dungeon Master“ (besonders die Inventory-Verwaltung), ist aber leider nicht annähernd so gut konzipiert: Man muß die Icons schon sehr genau plazieren (alles komplett maus-gesteuert), und auch die Anordnung könnte um einiges logischer und übersichtlicher sein. Die Grafik ist durchwegs nicht schlecht und ziemlich abwechslungsreich; die Soundeffekte gehen ebenfalls in Ordnung, auf Musik muß man dafür gänzlich verzichten. Das Kampfsystem ist allerdings nicht optimal gelöst, immer nur mit einem Fadenkreuz herumzufuchteln, wird auf Dauer einfach langweilig. Trotzdem ist Federation Quest I ein feines Spielchen, die Atmosphäre ist stimmig, und auf den beiden Disketten findet sich sehr viel Unterhaltung für's Geld. Ein paar spaßige Überraschungen, wie ein Laserschwert à la Star Wars oder ein roter Hering (englisches Symbol für einen sinnlosen Gegenstand), wurden gleichfalls eingebaut. Die Chancen, daß tatsächlich weitere Teile der SF-Saga folgen, stehen also gar nicht schlecht. (mm)

Federation Quest I – BSS Jane Seymour

Grafik:	73%
Sound:	63%
Handhabung:	69%
Spielidee:	76%
Dauerspaß:	74%
Preis/Leistung:	77%
Red. Urteil:	75%

Für Fortgeschrittene
Preis: ca. 84,– DM
Hersteller: Gremlin
Bezug: International Software

Spezialität: Die Auswahl der Spielfigur (männlich/weiblich) steht ganz im Zeichen der Emanzipation...

Tag für Tag die gleiche Situation: So gegen 10 Uhr morgens kündigt ein lautes PONG! den obligatorischen Zusammenbruch des Briefträgers vor den Toren der Redaktion an. Sämtliche Redakteure stürmen vor die Tür, entreißen dem Mann seine Last (dankbares Lächeln), und eine wilde Prügelei um Eure Leserpost entbrennt. Damit wenigstens Euch dieses schwere Schicksal erspart bleibt, gibt's ab heute immer *drei* Seiten Mailbox pro Ausgabe!

Jetzt ist es amtlich . . .

Euer grauer Kasten (Mailbox-Seite, unten rechts) hat mich alten Schreibmuffel tatsächlich angesprochen! Ihr wollt also knallhart wissen, wie ich Euer Heft finde? Es ist erfrischend anders, naja, gut eben . . . oder vielleicht: SUPER? Sucht Euch halt etwas aus.
Die Fotos von Euch . . . HA HA HA!!! . . . Pruuuussst . . . GRÖHL! Obwohl: Eigentlich sind sie gar nicht so schlecht, Ihr könnt von Glück reden, daß ich keines von mir mitgeschickt habe! Es wäre wohl sonst der letzte Leserbrief gewesen, den Eure Augen vor dem Erblinden gesehen hätten.
Die Tests machen den Eindruck, als ob Ihr von einigen Softwarefirmen gekauft worden seid. STOP!!! Ehe Ihr mir jetzt das Killerkommando mit den langen Mänteln und dunklen Sonnenbrillen auf den Hals hetzt; ich nehme es zurück, sonst würde ich Eure Zeitschrift auch nicht kaufen.
Die Girl-Seite, why not??? Ich meine nur, wenn Ihr die Mädels mit einbeziehen wollt, dann stylt doch gleich das ganze Heft um, so daß sie sich auch von den Texten angesprochen fühlen. Wenn ich ein Mädel wäre, würde ich mich komisch fühlen, wenn nur eine Seite meiner Spezies gewidmet wäre.
So, ich hoffe, der Brief war aufbauend, und möchte Folgendes zur Entschuldigung meiner Tippfehler vorbringen:
1. Ich bin Beamter
2. Ich schreibe diesen Brief im Dienst
3. Ich schreibe ihn auf einer amtseigenen Schreibmaschine . . .
versichert uns Volker Haberlandt aus Bonn.

Sorry, aber unser hauseigenes Rollkommando ließ sich nicht mehr aufhalten. Selbstverständlich beteiligen wir uns aber an der Krankenhausrechnung. Ach ja: Wie kommst Du eigentlich darauf, daß Mädchen NUR die Girl-Seite lesen dürfen, wollen und sollen? So war's eigentlich nie gemeint!
Und was Deine Tippfehler betrifft: Einem Beamten, der im Dienst außer Schlafen noch zum Briefeschreiben Zeit findet, verzeihen wir doch alles . . .!

Held oder Blödian?

Tjaaa, die Problematik, die Ihr da in dem Artikel (2/90) angesprochen habt, kenne ich leider nur zu gut! Sobald ich mal mit meinen Kumpels auf dem Schulhof diskutiere (gehe noch zur Schule, bin 17), heißt es gleich: „Guck mal die an! Die haben doch schon viereckige Augen!"
Sowas sagen eben doch meistens nur Leute, die den IQ einer Pflanze haben . . . . Für viele Leute ist eben ein Freak eine Begegnung der vierten Art . . . . Also, nicht darauf hören und am besten in Hex oder in Assembler weiterquatschen . . .!
Noch eine Frage: Ich habe mal auf einem ST ein nur zu geiles Game gesehen (ja sowas gibt's auf dem ST tatsächlich?!). Es nennt sich „Sundog". Wer kennt das Spiel, und gibt es das schon als Umsetzung für meine „Freundin"?
will Oliver Davidovic aus Wendlingen wissen.

Zunächst einmal heißen Dank für Deinen (im Original viel längeren) Brief und die sagenhaften Animationen – guck doch mal auf Seite 28! Was „Sundog" betrifft: Das Game war das Gesellenstück von FTL, die ja dann bekanntlich mit „Dungeon Master" den großen Durchbruch hatten. Mit einer Amigaversion sieht's allerdings zappenduster aus . . .

Erkennungsmerkmal

Als ich den letzten AJ beim Händler holte, hätte ich ihn fast nicht erkannt: Das Cover war ja für Euch total unüblich, ganz ohne Joker. Das neue Bewertungssystem ist nun super, da habt Ihr schon dazugelernt. Auch der Comic ist meines Erachtens besser geworden. Außerdem bin ich schon sehr gespannt auf den Poster in der nächsten Ausgabe. Jetzt noch eine Bitte: Die Kleinanzeigen sollten nicht Überhand nehmen, zwei Seiten reichen vollkommen aus.
Ach ja, bevor ich's vergesse. Einen Haken hatte die März-Ausgabe schon. Das Exclusiv-Interview war zwar (vom Text her) in Ordnung, doch sollte man vielleicht auf einen besseren Kontrast zwischen Schrift und Hintergrund achten. Ihr seid doch auch um's Wohl Eurer Leser besorgt, oder?
fragt sich Dominik Mathiev aus Uelzen.

Und wie besorgt wir sind! Deshalb ist der verantwortliche Layouter für diesen Fehler (für den wir uns an dieser Stelle ganz ernsthaft entschuldigen möchten) auch sofort mit zahllosen Stockhieben auf die nackten Fußsohlen bestraft worden. Das wird er sich schon merken . . .!
Auch was die Kleinanzeigen betrifft, können wir Dich beruhigen: Mehr als in dieser Ausgabe werden es pro Heft nicht werden. Und das Cover? Wir meinen, ein bißchen Abwechslung ist nie verkehrt. Aber wenn Du oder die anderen Leser anderer Meinung seid, dann laßt es uns doch wissen – der AJ ist schließlich EUER Magazin. Übrigens: Wie gefällt Dir nun unser Poster?

Zeitfrage

Euer Magazin ist echt gut. Besonders weil es nur um den Amiga geht und nicht um den ST, C64 etc.. Die

Tips im Know How sind topaktuell und funktionieren sogar! Ich verstehe gar nicht, daß manche Leute den Umfang des Jokers bemängeln müssen. Ich finde, in 82 Seiten ist alles drin, was man braucht. Da gibt es andere Zeitschriften, die haben 160 Seiten, von denen man die Hälfte verbrennen kann. Also Leute, vergleicht mal!

Gut finde ich auch, daß Ihr keine Abneigung gegen Kriegsspiele habt, sondern jedes Game so bewertet, wie Ihr es findet und nicht wie die moralgeplagte BPS Euch vorschreibt.

Nun habe ich mal eine Frage: Ein Freund sagte mir, daß der Amiga nicht mehr lange den Markt bestimmen wird. Wegen überholt sein und so. STIMMT DAS??

schreibt voll Sorge ein Leser mit dem Pseudonym „Competition Pro 500000000".

Ach wären nur alle Deiner Ansicht. Naja, jetzt hat man eben alles was man braucht und noch ein bißchen mehr! Zum Thema Kriegs- oder Brutalospiele: Tatsächlich schreibt uns niemand etwas vor, noch nicht einmal die BPS. Wir meinen eben, daß wir mehr für technische als für moralische Fragen zuständig sind. Allerdings finden auch wir, daß es so manche Programmierer etwas zu sehr am guten Geschmack fehlen lassen – aber bitte...

Und woher Dein Freund seine Informationen bezieht, würde uns schon sehr interessieren! Frag ihn doch einfach mal, was denn die Alternative zum Amiga wäre...

Fragen über Fragen

Jetzt hab' ich mich endlich entschlossen, Euch auch mal 'n Leserbrief zu schreiben. Ich finde, daß Ihr die Zeitschrift echt super macht, man merkt richtig, wie Ihr Euch von Ausgabe zu Ausgabe steigert! Zuerst hatte ich ja Sorgen, daß Ihr Euch vielleicht nicht etablieren könnt...

Hier noch ein paar Fragen:

1) Macht Ihr das Spieletesten eigentlich hauptberuflich? Wenn ja, habt Ihr noch eine Stelle frei (so in zwei Jahren)???

2) Wie bekommt Ihr eigentlich Eure Testspiele? Müßt Ihr die alle selber kaufen, oder bekommt Ihr sie von den Firmen geschenkt (was die Firmen natürlich mit der Zeit einstellen würden, wenn Ihr zuviel Schlechtes über die Games schreibt)?

3) Warum ist der Comic so unübersichtlich und nicht witzig?

4) Wie kann es sein, daß das Spiel „Bodo Illgners Super Soccer" bei Euch als gut bewertet wird, in einer anderen Zeitschrift aber als totaler Flop?

fragt der wissensdurstige Tim Feindt aus Holm.

Gottlob sitzt der Joker zwischenzeitlich recht fest im Sattel, weshalb wir übergangslos zur Beantwortung Deiner Fragen schreiten:

1) Der Job eines Redakteurs ist eine absolute Vollzeitbeschäftigung. Wenn man hier alles aufzählen wollte, was neben dem reinen Testen noch an Arbeit anfällt, hätten gerade noch ein oder zwei Spieletests Platz! Unsere freien Mitarbeiter testen allerdings teilweise nebenberuflich. Ob in zwei Jahren eine Stelle frei sein wird, können wir Dir leider nicht sagen, da unser Orakel zur Zeit in Urlaub ist.

2) Die Test-Exemplare werden uns größtenteils von den Herstellern und Vertrieben überlassen, in deren ureigenstem Interesse es liegt, daß ihre Programme der Öffentlichkeit bekannt gemacht werden. Deshalb versucht auch kaum jemand, die Meinung der Redaktion zu beeinflussen – wäre ja noch schöner!

3) Geschmackssache! Aber wir werden in nächster Zeit ein wenig mit verschiedenen Comics experimentieren – zumindest so lange, bis wir eines gefunden haben, das auch Dir gefällt.

4) Gegenfrage: Wie kann es sein, daß das besagte Game von einer anderen Zeitschrift als totaler Flop bewertet wird, wo es doch bei uns ganz gut abgeschnitten hat? Wenn jeder der gleichen Meinung wäre, bräuchte man schließlich maximal ein Softwaremagazin, oder? Wer die Presse-Landschaft beobachtet, wird wissen, daß echte Einigkeit eigentlich nur über ganz ausgezeichnete oder total miese Games herrscht. Gottseidank möchte man sagen...

Noch mehr Fragen

Eure Tests sind bombenaktuell, der Schreibstil super und das Design der Seiten traumhaft – besonders gut bei „Cabal" mit dem verschmierten Blut. Die Reports und das Coin Op sind megagut, und der Stromausfall ist hypergeil. Vielen Dank für dieses tolle Heft. Allerdings sollte man beim Up & Down auch die Verkaufscharts von England und Amerika berücksichtigen.

Nun habe ich noch Fragen:

1. Wieviele Leute schreiben im Durchschnitt zu einem Wettbewerb (ich möchte gerne die Gewinnchancen errechnen)?

2. Wieviel verdient ein Redakteur, was muß er haben, was muß er wissen?

3. Wann startet endlich der Oldie des Monats?

erkundigt sich Sebastian Graupner aus Gladbeck.

Dank zurück, für das viele Lob – wir haben alle schon ganz rote Köpfe! Englische und amerikanische Verkaufscharts haben wir deshalb nicht, weil sie nicht überprüfbar sind. Wenn Du wissen möchtest, wie solche Hitparaden zustande kommen; ein Blick ins aktuelle Up & Down genügt!

1. Das ist natürlich unterschiedlich, jedoch immer einige Hundert! Trotzdem glauben wir, daß die Chancen auf einen Gewinn nicht schlecht stehen...

2. Stets zu wenig. Erfahrung. So viel wie möglich. Wenn Du's genauer brauchst, dann ruf uns doch einfach einmal in der Redaktion an.

3. Wir haben auch eine ganze Menge Zuschriften erhalten, die sich gegen eine solche Oldie-Ecke aussprechen, deshalb sind wir noch im Zweifel. Also, alle die dafür sind, bitte melden. Alle, die dagegen sind, bitte auch melden.

Noch viel mehr Fragen

Kann ich bei Euren sehr guten Wettbewerben auch gewinnen, wenn ich nicht schreibe: Liebe Joker Redaktion! Die Antwort heißt Rapunzel. Sondern einfach nur: Die Antwort heißt Rapunzel. Ich spare mir nämlich immer gerne die Vorreden und komme gleich zur Sache. Deshalb möchte ich auch gerne wissen, welche Vorraussetzungen ein Tip erfüllen muß, um im Know How abgedruckt zu werden. Wie neu/alt darf das betreffende Spiel sein? Und testet Ihr eigentlich, ob ein Tip funktioniert? Beantwortet mir doch bitte auch noch folgende Fragen:

1) Welcher Monitor ist der beste für den A500? Welchen Monitor verwendet Ihr? Wie gut ist der „A 1084 S" von Commodore im Gegensatz zum „CM 8833" von Philips?

2) Wenn ich einen Mono-Monitor angeschlossen habe und das Amiga Stereo Speaker System, habe ich dann Stereosound?

3) Lohnt es sich wirklich für Spiele wie „It came from the Desert" eine Speichererweiterung zu kaufen?

4) Gibt es, oder wird es einmal Spiele geben, die mehr als 1MB Speicherplatz benötigen?

5) Könnt Ihr mir noch einige Informationen zu „It c. f. t. Desert" geben (nicht, daß

ich mir eine Speichererweiterung für ein Game besorge, das meine Erwartungen nicht erfüllen kann)?
6) Gibt es, oder wird es eine Zusatzdiskette zu oben genanntem Spiel geben?
Bitte beantwortet meine Fragen schnell...
schreibt Alexander Tinschert aus Bremen

Packen wir's an: Solange die Antwort Rapunzel lautet (was wir uns beim besten Willen nicht vorstellen können), bist Du so oder so live dabei! Damit ein Tip abgedruckt wird, muß er vor allem drei Kriterien erfüllen: er muß funktionieren, er sollte nicht irgendwo abgeschrieben sein, und er sollte für ein möglichst aktuelles Programm sein. Wir testen grundsätzlich alle Tips, ehe sie veröffentlicht werden – leider mogelt sich dennoch ab und an ein Fehler ein. Der Ball geht aber zurück an Euch: Checkt doch bitte Eure Tips selbst genau ab, ehe Ihr sie einsendet!
1) Der beste Monitor wird wohl ein Multisync sein, die Dinger kosten aber ganz schön! Die beiden gefragten Modelle von Philips bzw. Commo sind etwa auf gleichem Niveau, wir haben beide selbst in der Redaktion.
2) Ja.
3) Eine Speichererweiterung rentiert sich auf Dauer eigentlich immer.
4) Gibt es im Moment nicht und wird es so schnell (hoffentlich!) wohl auch nicht geben.
5) Eigentlich wurde im Test alles Wesentliche gesagt, aber Du kannst uns gerne anrufen.
6) Nein. Wie sollte die auch aussehen?

Werbe-Fan

Mein Kommentar zu „Werbefeldzug" in der Mailbox 2/90: Ich finde, Ihr solltet mehr Werbung bringen, denn das hätte viele Vorteile. Ihr hättet mehr Geld und könntet so mehr Farbe und mehr Berichte bringen, man kann anhand der Werbung sehr gut Preisvergleiche anstellen und ist stets über Neuigkeiten informiert; außerdem könntet Ihr Softwarefirmen davon überzeugen, mit Postern im Heft zu werben.
So meint jedenfalls Martin Schlüter aus Hannover.

Mehr Geld ist nie schlecht! Das mit dem Poster haben wir schon, und was mehr Berichte betrifft: Wir sind schön langsam an einer Grenze angekommen, denn man kann ja nur über so viele (Amiga-) Games berichten, wie eben veröffentlicht werden. Und da decken wir mittlerweile jeden Monat das komplette Spektrum ab!

Ordnung muß sein

Zuerst ein großes Lob an Euren Joker, der von Ausgabe zu Ausgabe besser wird – weiter so! Jetzt habe in eine Bitte: Schafft doch für das Heft einen Sammelordner an, in dem man alle zehn Ausgaben eines Jahres ordentlich und übersichtlich reinstellen kann.
Ein Vorschlag von Thomas Henninger aus Berlin.

Sollte eigentlich eine Überraschung werden, aber weil's Du's bist, Thomas: Der Sammelordner ist schon in Arbeit, es kann sich nur noch um Wochen handeln!

Preiswert?

Ich hoffe, daß es den AJ noch lange gibt, denn ohne ihn wäre das Leben meines Amigas nur halb so schön. Kritik muß ich aber an Euren Preisen üben: Ihr seid doch eine Computerzeitschrift, da fände ich es schon besser, wenn Ihr auch Sachen für den Amiga verlosen würdet und keine Billardtische oder Sonstiges. Ansonsten wünsche ich Euch mit Brork: „A janz guz nois Jaaa!"
So schreibt Ken Krenzer aus Dienheim.

Wir finden es gerade andersherum besser (obwohl, hin und wieder gibt's ja ohnehin auch Sachen für den Compi zu gewinnen!). Was meinen die anderen Leser?

Girls mit Mumm gesucht!

Wir (Computer-Club mit ca. 650 Mitgliedern, davon 45 Girls im Alter von 14 – 28 Jahren) mußten feststellen, daß es sich computerbegeisterte Mädchen oft selber schwer machen. In einer Kleinanzeige (allerdings nicht bei Euch, holen wir aber schleunigst nach) haben wir auch die Girls aufgerufen, uns zu schreiben. Aber von 160 Briefen, die wir erhalten haben, waren nur drei von Mädchen. Es ist schade, daß die Girls nicht mehr Mumm zum Schreiben haben, denn wir finden es toll, wenn sich auch weibliche Personen mit diesem faszinierenden Medium befassen. Sollten sich wenigstens jetzt einige Girls angesprochen fühlen, so schreibt doch einfach an folgende Adresse:
Roger Blatter
Wuelfingerstr. 63
CH-8400 Winterthur
Schreibt auch gleich noch, was Euch im speziellen interessiert.

Also bitte meine Damen, laßt das nicht auf Euch sitzen! Nur: Laß Dir ja keine Schwachheiten einfallen, Roger, wenn sich jetzt demnächst bei Dir die Mädels die Klinke in die Hand geben! Joker is watching you...

Abschließend

an dieser Stelle (wie immer) unsere Adresse:

Joker Verlag
Mailbox
Untere Parkstraße 67
D-8013 Haar

Wir freuen uns über *jeden* Brief von Euch, egal ob nun kritisiert oder gelobt wird (naja, *fast* egal). Auch erhaltet Ihr auf jeden Fall eine Antwort, und wer weiß; vielleicht findet Ihr genau Euren Brief im nächsten Monat auf diesen Seiten wieder...

STROMAUSFALL

DIE BRETTSPIELHAMMER:
MENSCH ÄRGERE DICH NICHT
& SCHIFFE VERSENKEN

M ★ I ★ X ★ E

Augenschonender geht's nicht: Dragon's Lair II mit der Blackbox

Batman am Ende?

In einem Obdachlosenasyl der amerikanischen Metropole Gotham wurde vor kurzem ein völlig betrunkenes Subjekt in lila Unterwäsche aufgegriffen. Bei der polizeilichen Untersuchung stellte sich heraus, daß es sich dabei um den Ex-Playboy Bruce Wayne handelt...!

Was war passiert? Nach einem kurzen Gefängnisaufenthalt anläßlich seines Deutschlandbesuches (Verstoß gegen das Vermummungsverbot!), zog der amerikanische Staat sämtliche Besitztümer Waynes ein. Begründung: Steuerhinterziehung und Unzucht mit einem minderjährigen Knaben namens Robin. Als sein Name dann noch auf Betreiben der BPS (Zitat: „Mit der Maske sieht er irgendwie brutal aus, oder?") auf den internationalen Fahndungslisten auftauchte, brach der ehemalige Nationalheld komplett zusammen. Wie dem auch sei, der JOKER wünscht jedenfalls gute Besserung!

Erste Hilfe

Anläßlich der Eröffnung des neuen Rehabilitationszentrums für computergeschädigte Jugendliche, sucht die BPS noch Freiwillige für ein interessantes Experiment!

In Langzeitversuchen (2 Jahre) soll die schädigende Wirkung von Metzelspielen auf die Psyche Minderjähriger erprobt werden. Zu diesem Zweck werden noch Jungen und Mädchen bis maximal 17 Jahre gesucht, die in nächster Zeit nichts Wichtiges vorhaben. Ein Amiga, Unterkunft und Verpflegung werden gestellt – aber den Lieblingsjoystick nicht vergessen!

Info:

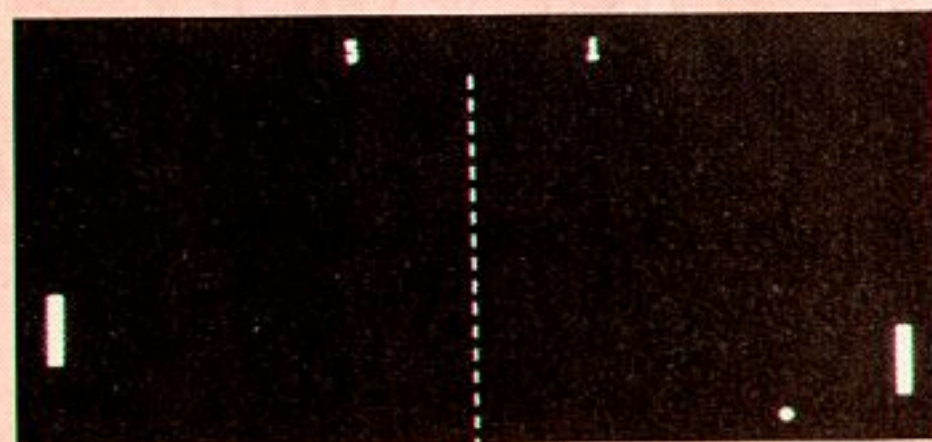
Rudolf Stefen, Vorsitzender der Bundesprüfstelle für jugendgefährdende Schriften (BPS)

Genial: Die Blackbox!

Eine einzigartige Neuerscheinung auf dem Hardware-Sektor bringt endlich Abwechslung in den kindisch bunten Amiga-Alltag!

Mal ehrlich: Könnt Ihr die ewig gleichen 4096 Farben der „Freundin" noch sehen? Eben! Die tolle Blackbox der Firma Tatari kann (dank der 768 Seiten starken Anleitung in leicht verständlichem Serbokroatisch) das Geschehen am Screen in augenschonendem Dunkelblau vor tiefschwarzem Hintergrund darstellen. Das Gerät kostet lächerliche 1.800,– DM und ist bald überall im Fachhandel erhältlich. Unser Tip: unbedingt besorgen!

Unglaublich, aber wahr: Der Spiele-Gigant Atari plant, den megastarken Spielhallen-Renner endlich für den Amiga umzusetzen! Wenn das endgültige Game hält, was die ersten Bilder versprechen, erwartet uns ein Bildschirm-Genuß, der die Fähigkeiten unserer Maschine voll und ganz ausreizt!

PONG

Pong – schon der Name läßt dem wahren Freak das Wasser im Munde zusammenlaufen! Wer hätte noch vor wenigen Tagen gedacht, daß es möglich sein könnte, die hochexplosive Mischung aus Sport-, Action- und Geschicklichkeitsspiel nahezu 1:1 auf unsere „Freundin" umzusetzen? Und das Beste: Selbst in Sachen Grafik werden wir kaum Abstriche machen müssen!

Freilich waren bei der vorliegenden Demoversion nur die ersten 147 Level spielbar, aber was wir gesehen haben, konnte voll überzeugen: Die Schläger sind butterweich animiert, und das Flugverhalten des Balls läßt hinsichtlich Realismus keinerlei Wünsche offen – eine komplett neue Definition des Wortes „Simulation" dürfte hier angebracht sein! Aber kann die Grafik *tatsächlich* mit dem Vorbild mithalten? Ganz klar: Ja, ja und nochmals ja! Selten haben wir so weiße Striche vor einem derart schwarzen Hintergrund gesehen – genial! Auch der Sound ist vom Feinsten, sobald der Ball am Schläger auftrifft, macht es laut und deutlich pong (Insider werden die versteckte Anspielung zum Namen sicher zu schätzen wissen...)

Zahlreiche Features, wie eine Zwei-Spieler-Option, ein eigener Schläger für den zweiten Spieler (!), noch ein Schläger für einen selber (!!) und ein Ball (!!!), werden für schier endlose Motivation sorgen. Wir sind jedenfalls schon sehr gespannt und werden in einem 12seitigen Special über den Spiele-Hammer des Jahres berichten, sobald uns die endgültige Version vorliegt.

SZENE

Unser geheimnisumwitterter Undercover-Agent packt heute mal wieder ein glühendheißes Eisen an: Was macht die Szene eigentlich im Gefängnis? Dr. Freak berichtet live aus dem Hochsicherheitstrakt!

Tja, gelegentlich passiert dann doch genau das, woran vorher keiner so recht glauben wollte... Man sitzt also gerade friedlich crackend vor seinem Amiga, und plötzlich brüllt draußen eine megaphon-verstärkte Stimme los: „Hier spricht die Polizei! Das Haus ist umstellt! Kommen Sie mit erhobenen Händen raus!" Und was macht man dann? Na ja, mit erhobenen Händen rauskommen, zum Beispiel. So machte es jedenfalls „Randy Andy", Cracker seit seinem sechsten Lebensjahr, mit elf Jahren dann verhaftet und seit nunmehr 20 Jahren „in staatlichem Gewahrsam". Er hat mir ein bißchen was über seinen Knast-Alltag erzählt:

„Ach weißt du, als sie mich damals hochgenommen haben, war ich gerade dabei, 'nen Cheat-Modus für den Fahndungscomputer auszubaldowern – rein zu Übungszwecken, versteht sich! Aber die Jungs sind halt total humorlos und haben mich gleich nach Fools-büttel zur Sonderbehandlung geschickt. War an sich kein Problem, den Sicherheitsmechanismus von der Zellentür zu knacken, aber als ich dann einen von den Bobbies nach dem Ausgang gefragt hab', hamse mich gleich wieder eingesammelt. Und nu' sitz ich hier unter Sicherheitstufe I, es gibt keinen Fernseher, keinen Radio, nicht mal elektrisches Licht, weil man sich sonst ja irgendwas basteln könnte! Einfach alles wie im Mittelalter – kannste getrost abschreiben, die Klitsche, glaub mir!"

Diese ergreifenden Worte eines leidgeprüften (Ex-) Szene-Stars sollten anderen zur Mahnung und Belehrung dienen! Das nächste Mal werde ich dann darüber berichten, was eigentlich die Szene auf Ibiza so macht, Euer

Dr. Freak

KNOW HOW

Diesmal ist wirklich für jeden etwas dabei, doch lest selbst...

Den folgenden Cheat zu **Pacman** sandte uns Jay Major aus Haartown, Kansas. Bei diesem Spiel kommen eigentlich keine Aliens vor, aber falls doch einmal welche auftauchen sollten, könnt ihr sie mit diesem kleinen Trick wieder verschwinden lassen: Im elften Level ist die Kugel rechts oben in der Ecke ein klein wenig runder als die anderen – diese darf man auf keinen Fall berühren! Wenn sie am Ende des Levels als einzige übriggeblieben ist, hält man das Game mit der Time-Taste an und gibt per Keyboard das Neue Testament ein. Wenn man jetzt weiterspielt, und die bösen Jungs aus dem Weltall erscheinen tatsächlich auf dem Screen, drückt man einfach folgende Tastenkombination: F1 – F2 – F3 – F5(!) – F6 – F7, und schon flüchten die Eindringlinge wieder in die unendlichen Weiten des Alls!

Schon lange haben wir (und viele Leser, wie wir aus Euren Zuschriften wissen!) auf einen Trick gewartet, wie man bei **Sim City** die lästigen Sims zum Schweigen bringt. Probiert es doch mal so: Sobald eine Einwohnerzahl von mindestens 500.000 erreicht ist, zerstört man mit dem Bulldozer alle Häuser, bis auf die Kirchen; wenn außer diesen kein anderes Gebäude mehr übrig ist, verwandeln sie sich nämlich in Gefängnisse! Jetzt baut man seine Stadt einfach wieder auf und hat von nun an Ruhe! Diesen genialen Trick verdanken wir N. Ero aus Karthago.

Von diesem stammt außerdem unser letzter Tip für heute: Wer sich bei **Space Ace** auch einmal die hübsche Grafik ansehen möchte, sollte kurz nach dem Einlegen der Programmdiskette seinen Monitor einschalten. Wir haben's ausprobiert – es klappt echt super, danke, N.!

Endlich, kaum 12 Jahre nach der 64er-Version, kommen nun auch wir „Amigianer" in den Genuß dieses Super-Games!

Insidern dürfte diese Action-, Strategie-, Geschicklichkeits- und Sportsimulation mit Rollenspiel- und Adventureelementen ja hinlänglich als Nachfolger des legendären „Gambo" bekannt sein! Für alle Neulinge, hier nochmals kurz die Story: Im ersten Teil bedrohte der Superschurke Gembo die Welt mit dem fürchterlichen Gembomaten, den Gambo, unser unerschrockener Held, buchstäblich im letzten Moment zerstören konnte. Doch Gembo hatte noch ein zweites Gerät in Reserve! Jetzt ist es an Gumbo, dem jüngeren Bruder Gambos, dem üblen Gembo endgültig das Handwerk zu legen...

Die atemberaubende 3D-Vektorgrafik des ersten Teils wurde für Gumbo nochmals überarbeitet und ist nun noch viel atemberaubender! Auch der Sound konnte verbessert werden: Waren bei Gambo die Oboen noch um einen Deut zu pompös, so hat sich in Gumbo die Zusammenarbeit von Karajan, Udo Lindenberg und Chris Hülsbeck schon bezahlt gemacht – die Oboen kommen jetzt astrein!

Der eigentliche Reiz von Gumbo liegt aber in seinem Spielprinzip: Im Prinzip läßt sich Gumbo nämlich spielen, und wenn das kein Spielprinzip ist! Freilich verdankt das Game seine Klasse nicht zuletzt der leicht zu handhabenden Joystick/Maus/Tastatur-Steuerung, die ja ebenfalls bereits bei Gambo für Furore sorgte. Fazit: Wer Gambo mochte, wird Gumbo lieben – wer Gambo nicht mochte, sollte sich jetzt wenigstens Gumbo einmal ansehen...! (xy)

Der Amiga Joker meint:
Gumbo ist ein würdiger Nachfolger von Gambo – Gambo war ein würdiger Vorgänger von Gumbo!

Grafik:	100%
Sound:	100%
Handhabung:	100%
Spielidee:	100%
Dauerspaß:	100%
Preis/Leistung:	100%
Red. Urteil:	100%

Variabel
Preis: ca. 99,99 DM
Hersteller: Tatari
Bezug: noch offen

Spezialität: Gumbo wird auf 72 Disketten ausgeliefert, von denen jedoch nur eine benötigt wird. Wer einen Safe hat, kann alle Spielstände darin absaven.

Kein schöner Spiel in dieser Zeit: Gumbo!

STROMAUSFALL

Heute hätten wir mal wieder zwei echte Knüller anzubieten – zwei brandheiße Brettspiele, auf die viele sicher schon längst gewartet haben!

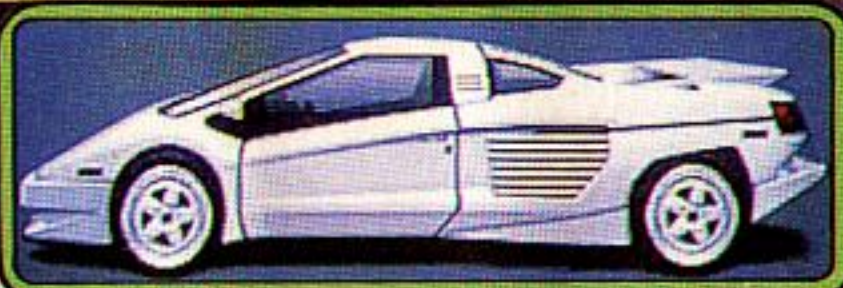
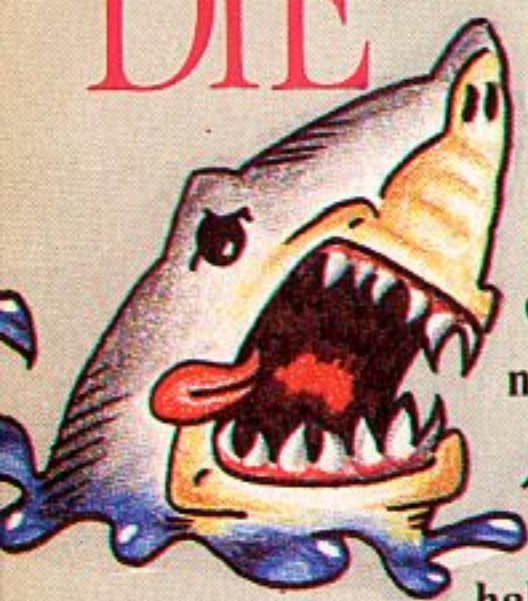
Mensch-Ärgere-Dich-Nicht!

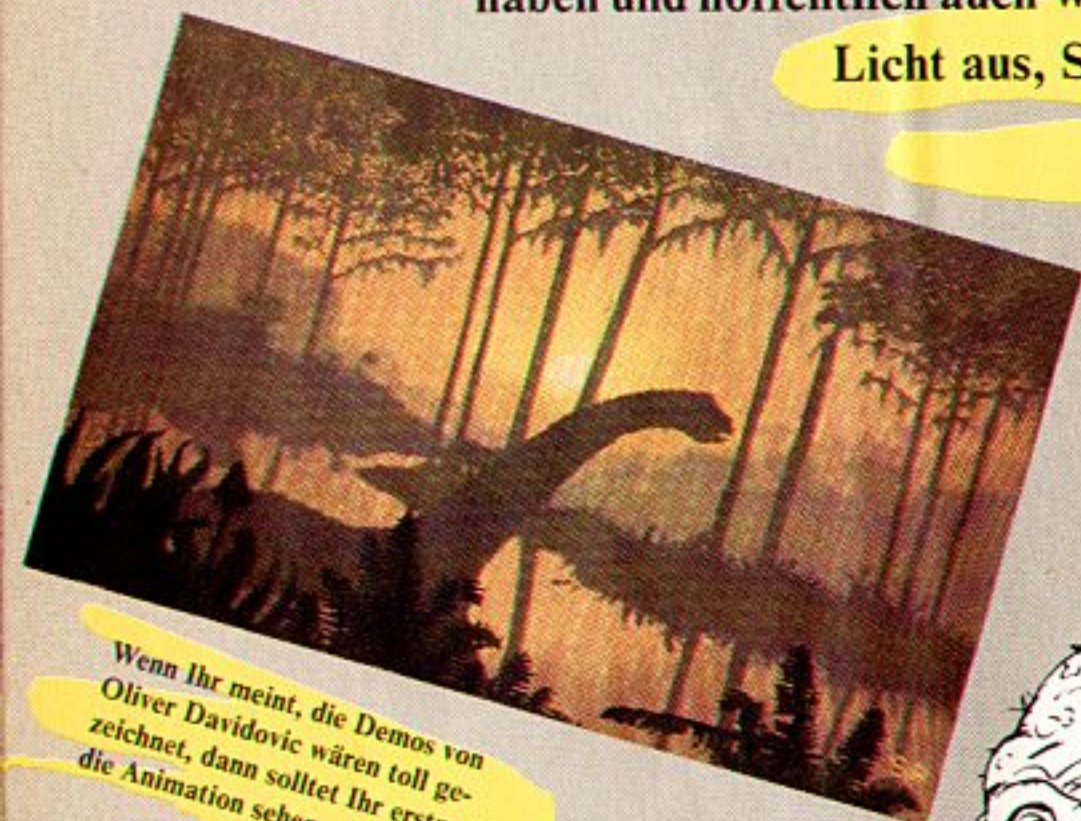
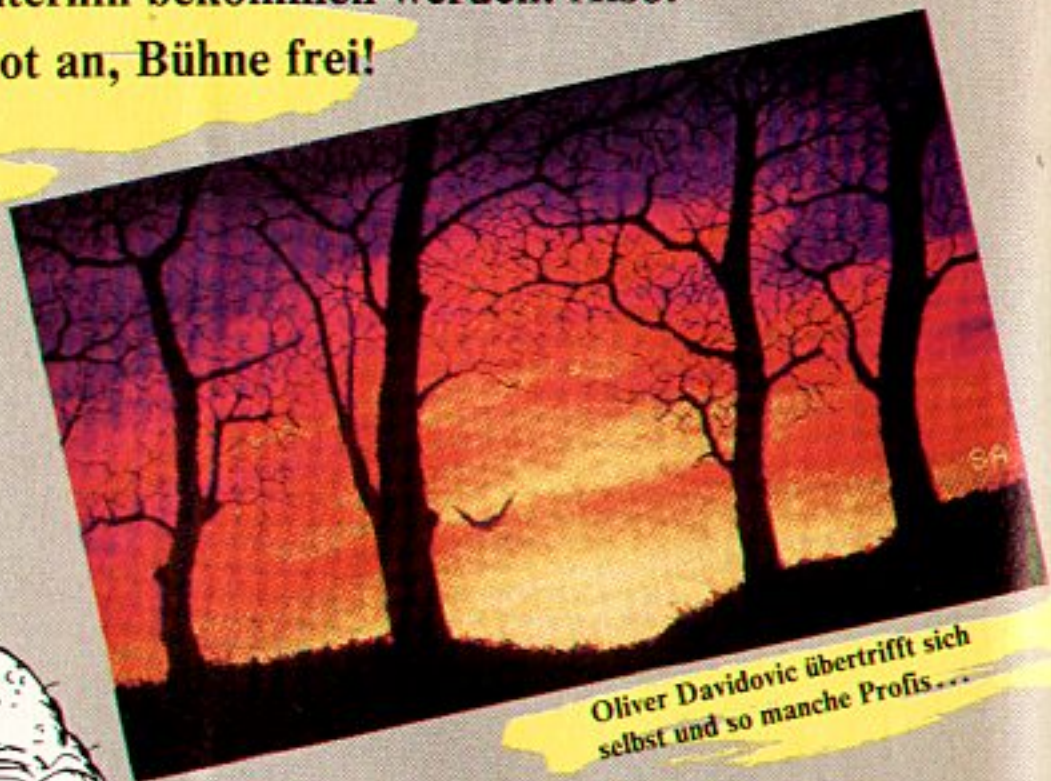
Bei diesem Glücks- und Strategiegame schlüpft der Spieler in die Rolle von kleinen bunten Plastikfiguren. Um sie ins Spiel zu bringen, muß man zuerst eine „Sechs" würfeln; alsdann geht's auf dem hübsch gestalteten Brett immer im Kreis herum, bis man alle Figürchen ins Ziel gebracht hat. Gezogen wird nach der jeweils gewürfelten Augenzahl, erwischt man dabei mit einer seiner Figuren eine gegnerische, muß diese wieder ganz von vorne anfangen – hei, das macht aber Spaß! Fast noch besser ist

Schiffchen-Versenken

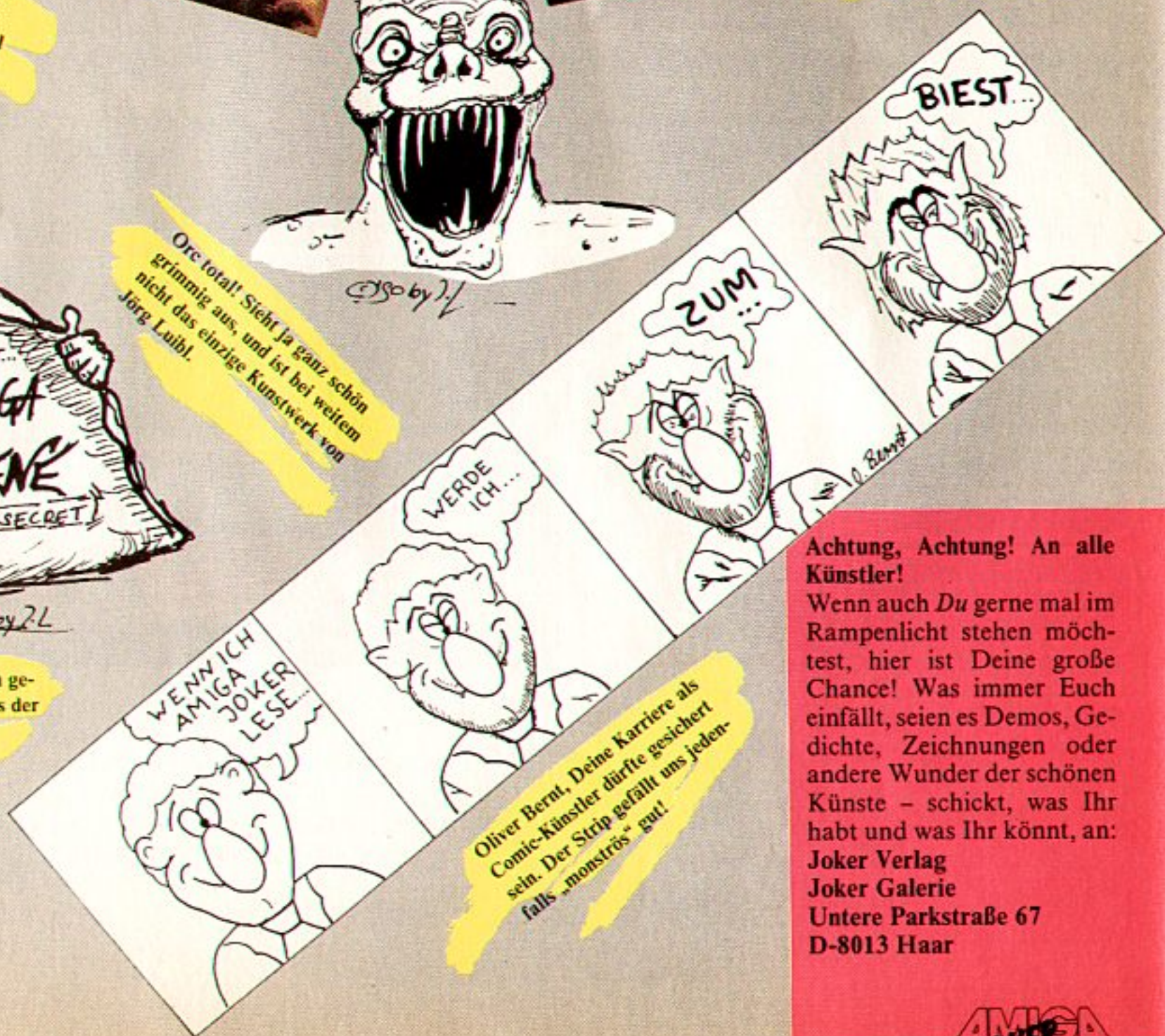
Ein Brettspiel, für das man sogar zwei Bretter braucht: Jeder Spieler bekommt eins davon und ein Blatt liniertes Papier; als erstes ergänzt man die Linien mit senkrechten Strichen zu einem Kästchenmuster. Anschließend kreist man beliebige dieser Kästchen in Reihen oder Linien ein – die Schiffchen! Dann werden die Bretter wieder abgegeben, und jeder Spieler fragt irgendeinen anderen (zwei dürfen mitspielen), wo seine Schiffchen sind. Aber zuvor müssen die Kästchen alle noch durchnumeriert und/oder auch mit Buchstaben gekennzeichnet werden. Wenn einem der andere (Spieler) nicht sagen will, wo er seine Schiffchen hat, fragt man ihn, ob in einem bestimmten Kästchen vielleicht eines ist. Wenn dort keines ist, ist der andere wieder dran. Ein Mega-Game!

Mensch-Ärgere-Dich-Nicht!	Schiffchen-Versenken
Spielmaterial: 73%	**Spielmaterial:** 95%
Spielregeln: 89%	**Spielregeln:** 96%
Spielreiz: 13%	**Spielreiz:** 14%
Besonderes: Viele verschieden bunte Spielfiguren	**Besonderes:** Zu zweit macht's noch mehr Spaß als alleine!
Schwierigkeit: Für Fortgeschrittene	**Schwierigkeit:** Für Experten
Preis: ca. 20,–DM	**Preis:** ca. 0,20 DM
Bezug: Spielwarenhandel	**Bezug:** Schreibwarenhandel

Ausgezeichnet!
SUPER CARS
Erhältlich für
Atari ST und
CBM Amiga.
. . . mit dem Amiga-Joker- und ASM-Hit-Stern bietet SUPER CARS nicht nur eine besondere Variante des Autorennens, sondern auch allen Fans dieses Sports ein actiongeladenes Spektakel für's Wohnzimmer. Bringen Sie Ihren Amiga oder Atari ST auf Touren. Am Ende gilt: Sekt oder Selters!
GREMLIN
GREMLIN
Ariola Soft
Das Programm

DIE JOKER~GALERIE

Hai Leute! Wer in diesem Heft die Girl-Seite sucht, der wird sie nicht finden! Und warum nicht? Weil diesmal nicht die Mädels, sondern die Künstler an der Reihe sind – ganz einfach! Ab sofort gibt's nämlich entweder „Girl" oder „Galerie", je nachdem, was gerade anliegt. Wäre ja schließlich jammerschade um all die programmiertechnischen, zeichneri schen oder gar lyrischen Meisterwerke, die wir bereits erhalten haben und hoffentlich auch weiterhin bekommen werden. Also:

Licht aus, Spot an, Bühne frei!

Wenn Ihr meint, die Demos von Oliver Davidovic wären toll gezeichnet, dann solltet Ihr erstmal die Animation sehen – sagenhaft!

Oliver Davidovic übertrifft sich selbst und so manche Profis...

Orc total! Sieht ja ganz schön grimmig aus, und ist bei weitem nicht das einzige Kunstwerk von Jörg Luibl.

Ahh, Dr. Freaks lange verloren geglaubter Bruder – ebenfalls aus der Feder von Jörg.

Oliver Bernt, Deine Karriere als Comic-Künstler dürfte gesichert sein. Der Strip gefällt uns jedenfalls „monströs" gut!

Achtung, Achtung! An alle Künstler!
Wenn auch *Du* gerne mal im Rampenlicht stehen möchtest, hier ist Deine große Chance! Was immer Euch einfällt, seien es Demos, Gedichte, Zeichnungen oder andere Wunder der schönen Künste – schickt, was Ihr habt und was Ihr könnt, an:
Joker Verlag
Joker Galerie
Untere Parkstraße 67
D-8013 Haar

MAGIC BYTES

SUPERGAMES ZU SUPERPREISEN!
ERHÄLTLICH NUR DIREKT VOM HERSTELLER.

North Sea Inferno
ASM-Hitstern. Noten: Grafik 8, Sound 9, Spielablauf 8, Motivation 10, Preis / Leistung 10.
"Wer den Söldner 'raushängen lassen will, kommt hier voll auf seine Kosten." (Peter Braun)

Cyber World
PC International 5 / 89:
"... ein Programm, das überzeugen konnte. Es ist rundum gelungen, was beim Konzept anfängt und mit der Realisierung aufhört."

Blue Angel 69
AMIGA JOKER 1 / 90: Handhabung 69, Motivation 68, Grafik 74, Gesamt 78.
"MAGIC BYTES muntert müde Gambler auf - mit prallen Busen rassiger Roboterfrauen."

Tom & Jerry / Tom & Jerry 2
SMASH:
"Käse, Ärgern, Hüpfen, Springen und Laufen, Tom & Jerry müßt ihr kaufen." (Carsten Borgmeier)

U.S.S. John Young
AMIGA JOKER 4 / 90: Spielidee 75, Dauerspaß 78, Preis/Leistung 72, Gesamt 71.
"Diskette 'rein und Leinen los - mit U.S.S. John Young ist das Jagdfieber groß." (Carsten Borgmeier)

WesternGames

Western Games
ASM 12 / 87, ASM-HIT, Durchschnitt-Note: 10
"Western Games ist ein Superspiel" (Thomas Brandt, C. Borgmeier).
"Für jeden Spiele-Fan unbedingt empfehlenswert." (Data Welt, T.Tai)

Best.-Nr.		AMIGA-Titel	Preis in DM
318		Beam	44,95
324	★	Blue Angel 69	44,95
304		Clever & Smart	44,95
406		Crystal Hammer	44,95
316	★	Cyber World	44,95
326	★	Eskimo Games	44,95
413		Final Mission	44,95
408		Little Dragon	44,95
315		Mini-Golf	44,95
401		Mission Elevator	44,95
319		Nightdawn	44,95

(★= Neuheit).

Best.-Nr.		AMIGA-Titel	Preis in DM
327	★	North Sea Inferno	44,95
314		Pink Panther	44,95
411		Powerstyx	44,95
409		Skyblaster	44,95
402		Spaceport	44,95
410		Spinworld	44,95
320		Tom & Jerry	44,95
325		Tom & Jerry 2	44,95
417		Triple X	44,95
329	★	U.S.S. John Young	69,95
305		Vampire's Empire	44,95
303		Western Games	44,95

Wichtig: Bitte für jede Bestellung Bestellnummer und System angeben!
MAGIC BYTES
Verlag R. Kleinegräber, Postfach 2144 E, 4830 Gütersloh 1
24-Stunden-Telefon-Hotline 05241 - 1834

Katalog gratis!

Änderungen vorbehalten.

Ganz einfach und bequem von zu Hause aus bestellen. Kommt per Post.

24-Stunden-Schnellversand.

**Einfach Postkarte an:
MAGIC BYTES,
Verlag
R. Kleinegräber,
Postfach 2144 E,
4830 Gütersloh 1**

**Oder:
24-Stunden-Telefon-Hotline
05241-1834**

**Versand erfolgt per Nachnahme zuzüglich 7,- DM für Porto, Verpackung und Nachnahme.
Ab 75,- DM ist der Versand frei.
Umtauschgarantie bei schadhaften Exemplaren (Frei zurücksenden innerhalb 8 Tagen): Kostenfreie Ersatzlieferung.**

PD-BOX

Auch wenn Ihr uns jetzt einen typisch bayerischen Dickschädel vorwerft: Die Serie „BavarianSoft" von Friedrich Neuper hat dermaßen viele Games zu bieten, daß wir heute einfach da weitermachen, wo wir letztes Mal aufgehört haben . . .

Risk V.3.0: Ist es riskant, bei Risiko ein Risiko zu riskieren?

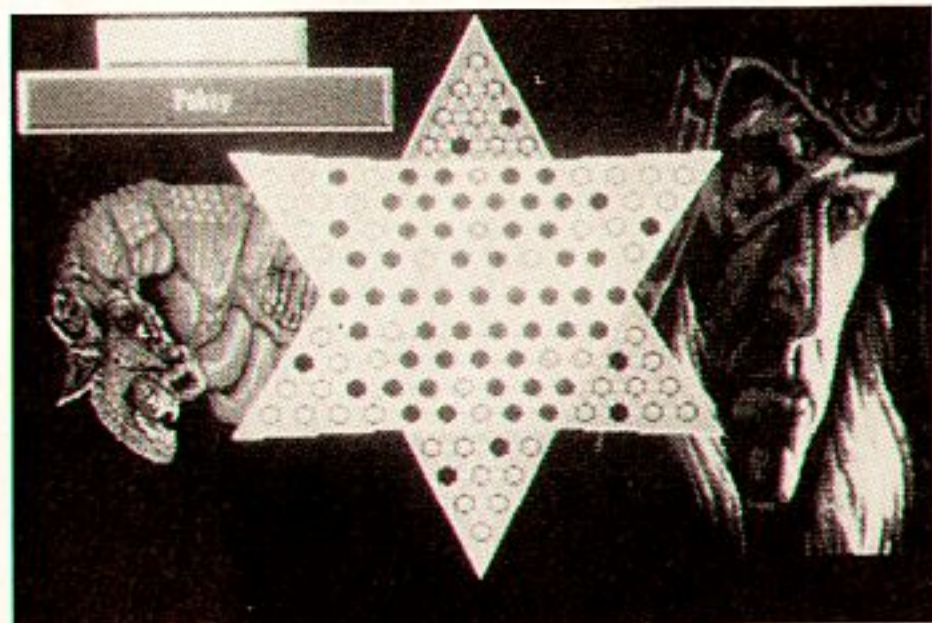
Chinese Checkers bietet Halma im chicen Fantasy-Look

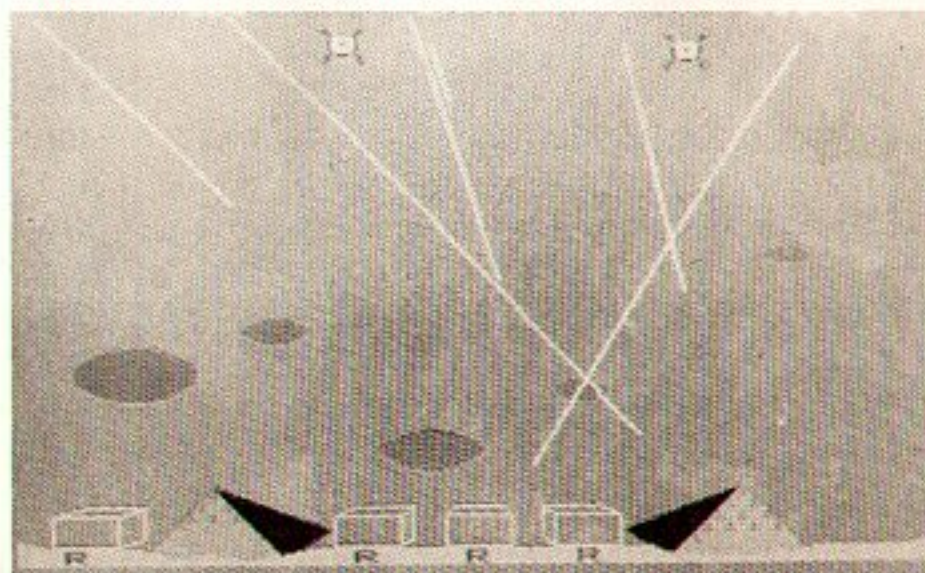
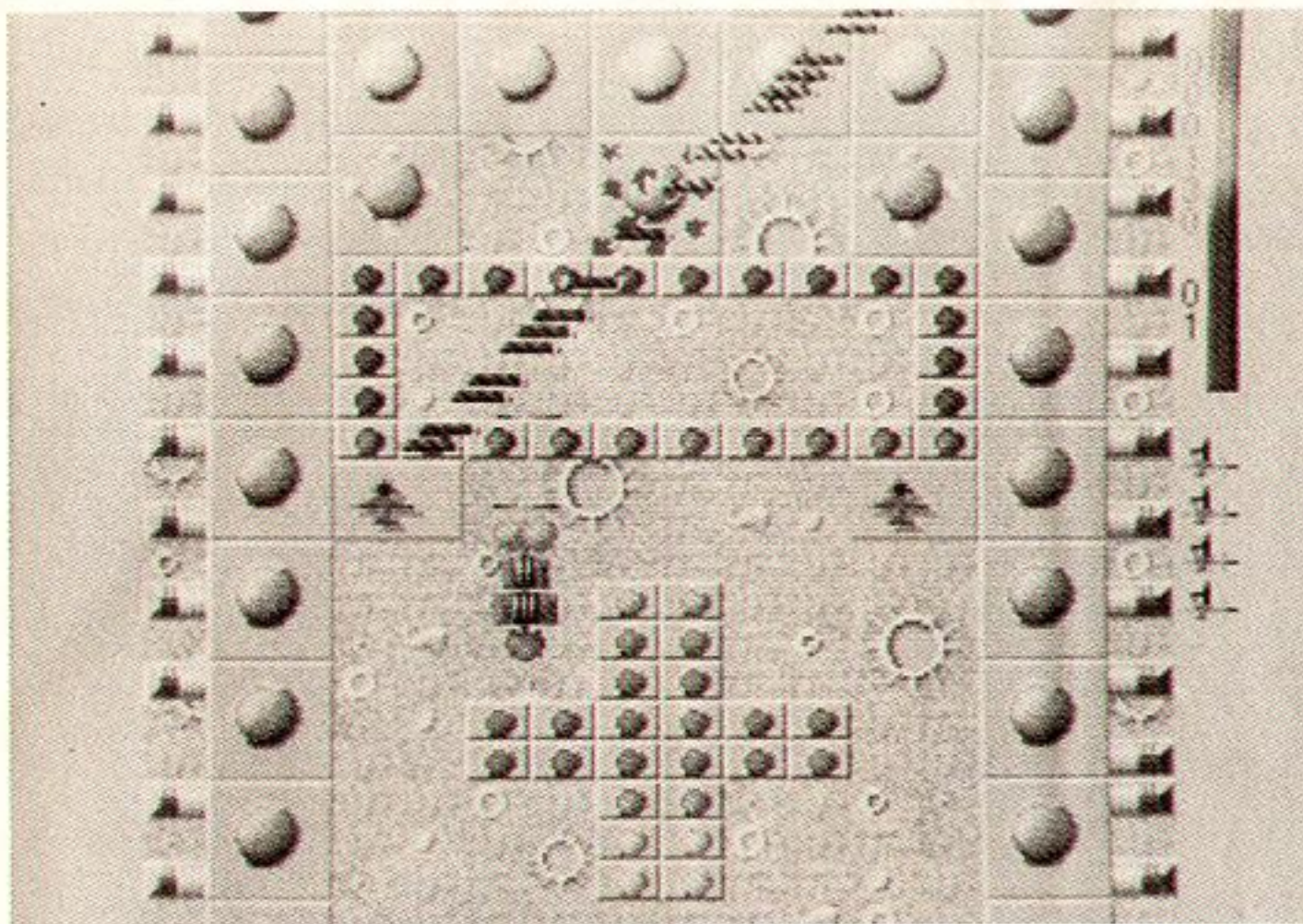
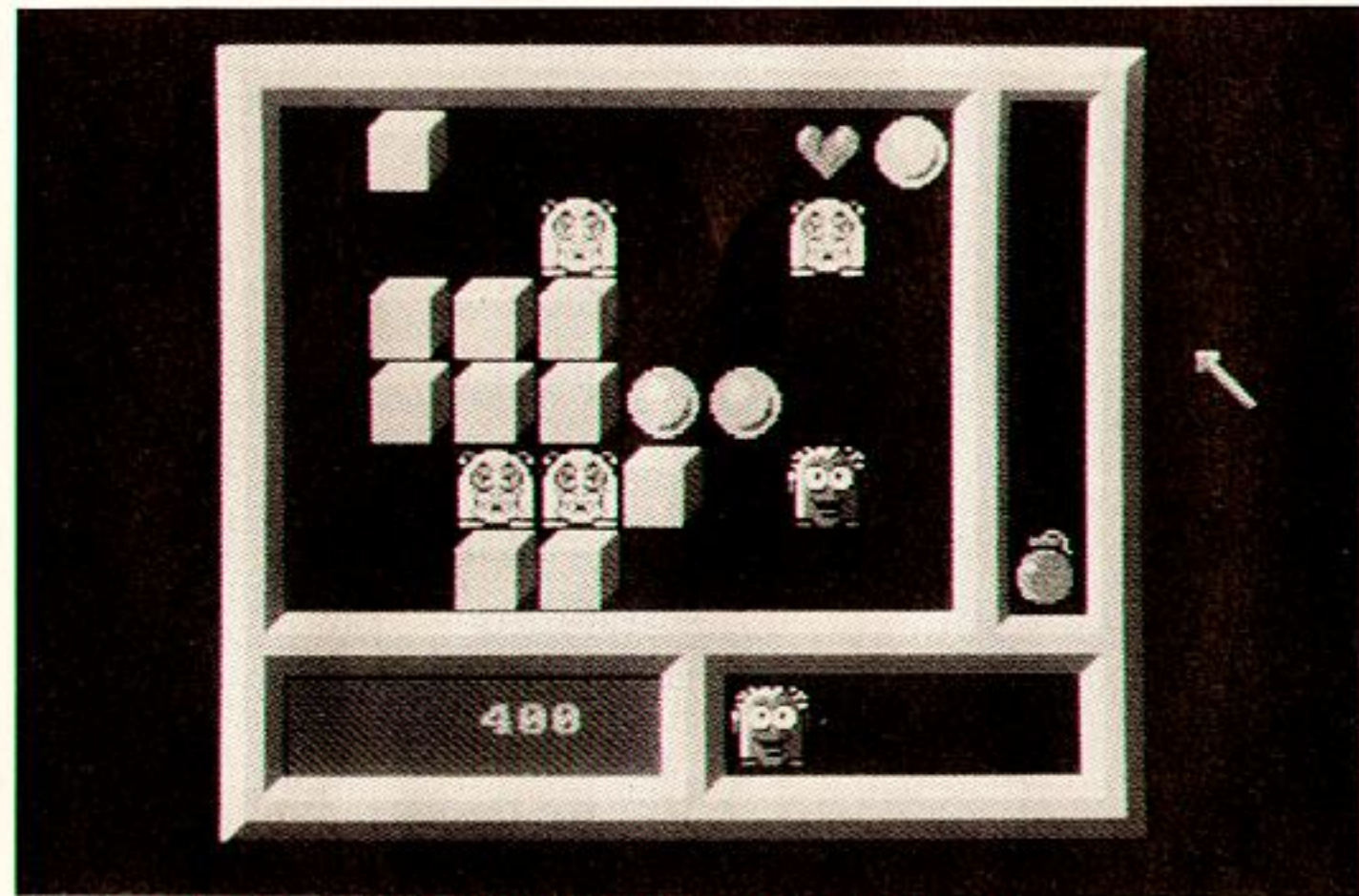
Die Benutzerfreundlichkeit dieser PD-Serie haben wir ja in der letzten Ausgabe schon gebührend gelobt, weshalb wir uns diesmal ohne langes Vorgeplänkel auf die Disks stürzen!

Auf der **BavarianSoft Nr.30** findet man eine bunte Mischung aus Geschicklichkeits- und Denkspielen. Die Ausnahme von der Regel ist hier das **Tal der blauen Sterne**, ein Solo-Rollenspiel à la „Schwarzes Auge". Bei diesem reinen Text-Abenteuer wird über die F-Tasten zwischen vorgegebenen Handlungsmöglichkeiten gewählt. Sinn der Übung ist es, die Magiergilde zu finden und schließlich einen schnöde gemeuchelten Freund zu rächen. Alles in allem recht nett, schade nur, daß keine Save-Option vorhanden ist. Ebenfalls auf dieser Diskette findet sich eine Art Krankenhaus-Monopoly namens **Paranoids**. Wie schon in der PD-Box 2/90 angesprochen, geht es bei dieser Brettspielumsetzung darum, eine Nervenheilanstalt als halbwegs vernünftiger Mensch wieder zu verlassen. Würfel und Ereigniskarten sorgen für die nötige Abwechslung.

Gut gemixt präsentiert sich auch die **Disk Nr.31**. Hier wartet die Umsetzung des Brettspiel-Hits **Diplomacy** auf zwei bis sieben Spieler, Computer-Gegner stehen nicht zur Verfügung. Mit diplomatischem Geschick und militärischer Brachialgewalt wird um die politische Vorherrschaft im Europa der Jahrhundertwende gekämpft. Leider funktioniert die Load/Save-Option noch nicht, ein Fehler, der bald mit einem Update wieder gutgemacht wird.

Wem eher nach ein bißchen Gehirnakrobatik zumute ist, der greife zu **DAD**, einem abstrakten Verschiebe-Puzzle, das die kleinen grauen Zellen ganz ordentlich rannimmt! Hübsche Grafik und ein gepfefferter Schwierigkeitsgrad sorgen für Dauer-Motivation. Zur Entspannung gibt's dann noch **Missile** – eine Mager-Version des bekannten Spielhallen-Klassikers „Städte Verteidigen". Mit der Maus werden feindliche Raketen und Satelliten abgeballert, um die eigenen Städte und Raketenstellungen zu beschützen.

Und weil wir gerade bei Action sind: **Disk Nr.32** erfreut mit einem wirklich hübschen Ballerspielchen! **Shooting Machine** spielt originellerweise im Weltraum, wo wiedermal verschiedene Aliens darauf warten, in schier unzähligen Leveln voll sanftem Vertikalscrolling vom Screen gepustet zu werden. Das feine Styling und die verschiedenen (intelligenten) Feind-Formationen machen das Game zu einer echten PD-Perle!

Nr.33 wartet mit dem besten aller PD-Breakout-Games auf, **Paranoid**. Auch dieses Programm haben wir schon besprochen, weshalb eine simple Empfehlung für Freunde des Genres genügen muß. Interessanter ist da schon die Diskette **Nr. 34**, wo noch zwei **Fußball-Manager** für die laufende Saison gesucht werden. Einmal für die deutsche Bundesliga mit acht Mannschaften, zum anderen für die österreichische Oberliga mit immerhin zwölf verschiedenen Teams. Beiden gemein ist die verzweifelte Suche nach talentierten Spielern und fähigen Trainern – ganz wie im richtigen Leben! Grafik gibt's allerdings keine, und die Basic-Programmierung sorgt auch nicht gerade für einen Geschwindigkeitsrausch . . .

Nicht für die Waden-, sondern für den Hirnmuskel

Naja, Missile ist eben ein Oldie und sieht auch entsprechend aus . . .

Shooting Machine: Für PD-Verhältnisse ein echter Leckerbissen!

Hübsch gemacht und gut durchdacht: Q-Ball II hat das Zeug zu einem PD-Klassiker!

gedacht ist die Halma-Variante **Chinese Checkers** auf **Nr. 47**. Bis zu sechs Mitspieler (auch der Computer darf mal) können an diesem schön umgesetzten Brettspiel teilnehmen. Die Aufmachung kann in Richtung Fantasy abgeändert werden; gezogen wird mit der Maus, eine deutsche Anleitung ist enthalten. Einziger Nachteil: Mindestens 1 MB Speicher! Und da wir schon bei den Umsetzungen sind, **Risk V.3.0** auf **Nr. 71** hat selbiges mit dem Parker-Spiel „Risiko" probiert – und das recht erfolgreich, wie ich meine. Maximal fünf Hobby-Strategen versuchen dabei, mittels Diplomatie, Armeen und Karten die Vorherrschaft auf unserer Welt zu erlangen. Eine hübsche Grafik und zahlreiche Einstellmöglichkeiten vervollständigen den guten Eindruck.

Nicht weniger als acht Knobelspiele hat **Nr. 74** anzubieten. Auch wenn die meisten davon recht einfach gehalten sind, so läßt sich doch zumindest **Q-Ball II** empfehlen. Die Aufgabe besteht bei diesem grafisch schönen Spiel darin, die vorhandenen Kugeln entweder waagrecht oder senkrecht „auf die Reihe zu kriegen". Ein einminütiges Zeitlimit und furchtbar böse Monster machen dieses Unterfangen zu einem schwierigen. Wenigstens die Monster lassen sich durch Bomben oder gezieltes Anrempeln kurzfristig aus dem Weg räumen!

Mal wirklich etwas Außergewöhnliches ist **Core Wars** auf der **Nr. 82**. Der aus den USA stammende „Krieg der Kerne" ist eigentlich kein Spiel, sondern vielmehr ein Computerschlachtfeld für zwei kleine selbstgeschriebene Programme. Dafür ist eine eigene, assemblerähnliche Programmiersprache mit zehn Befehlen enthalten. Deine Aufgabe ist es nun, ein Programm zu schreiben und es an die Schweizer Autoren einzusenden. Dort muß es dann seine Kräfte mit anderen Programmen messen – geht es als Sieger aus dem Kampf hervor, steigst du in die nächste Runde auf. Natürlich kann man das vorher zuhause erst mal ausprobieren, auf der Diskette ist alles Notwendige enthalten. Ich kann mich des Eindrucks nicht erwehren, daß hier kleine, aber feine Viren herangezüchtet werden sollen, schließlich geht es nur darum, ein „gegnerisches" Programm zu zerstören, egal auf welche Weise. In den USA ist **Core Wars** bereits ein Renner, es wird mit Sicherheit auch bei uns seine Anhänger finden.

Alle heute vorgestellten Programme sind erhältlich bei:

Bavariansoft,
Friedrich Neuper, Postfach 72, D-8473 Pfreimd.

Wir sind natürlich noch längst nicht durch mit dieser enorm umfangreichen PD-Serie, die nächste Portion davon kommt (wahrscheinlich) schon in der kommenden Ausgabe. Vielleicht machen wir aber auch zwischendurch einen kleinen Abstecher in eine andere Serie – man wird sehen. Also, tschüß bis zum nächsten Mal! (wh)

Computershop und Gamesworld München/Nürnberg

Versand oder im Laden erhältlich.

ALLE REDEN DAVON: PC ENGINE die Super-Spielkonsole aus Japan.

Artikel	Preis	
PC Engine RGB + 1 Spiel	449,-	
PC Engine Super Grafx + Battle Ace	749,-	
RGB-Colour Booster	79,-	
Joyboard	199,-	
Joystick	99,-	
Sonderangebot: CD-ROM	699,-	
Red Alert	139,-	***
Sidearms Special	139,-	*
Wonderboy Monsterlair	139,-	***
Varis II	139,-	
5-Player-Adapter	59,-	
Hori Commander Joypad	59,-	
Atomic Robo Kid	119,-	***
Bloody Wolf	119,-	**
Blodia	119,-	*
Chase HQ	119,-	*
Cybercore	119,-	*
Dragon Spirit	99,-	**
Dungeon Explorer	119,-	***
Doraemon	99,-	**
F-1 Triple Battle	119,-	**
Final Lap Twin	109,-	***
Gunhed	109,-	***
Heavy Unit	119,-	**
Knightrider	119,-	
Motocycle	119,-	*
Mr. Heli	119,-	**
Nectaris	119,-	**
Neutopia	119,-	***
New Zealand Story	119,-	**
Ninja Warriors	119,-	**
Ordyne	119,-	**
PC Kid	119,-	***
Paranoia	119,-	*
R-Type I	89,-	***
R-Type II	99,-	***
Rock On	119,-	*
Son Son II	119,-	***
Side Arms	109,-	**
Shinobi	119,-	
Super Volleyball	119,-	**
Tiger Heli	119,-	***
USA Pro Basketball	119,-	**
Volfiev	119,-	*

SEGA MEGA DRIVE Anschluß an RGB-Monitor bzw. RGB-Fernseher

Neu: Jetzt auch PAL-Version, Anschluß an jeden Fernseher

Artikel	Preis	
Konsole + 1 Spiel	449,-	
Joystick	99,-	
Curse	139,-	**
Forgotten Worlds	139,-	**
Ghouls and Ghosts	139,-	***
Golden Axe	139,-	**
Herzog II	139,-	*
Kujakuoh II	139,-	**
North Ken	139,-	
Rambo III	139,-	**
Real Sports Basketball	139,-	***
Sokoban	119,-	**
Super Hang On	139,-	**
Super Masters Golf	139,-	
Super Shinobi	139,-	***
Tatsujin	139,-	**
World Cup Soccer	139,-	**
Zoom	119,-	

Ankündigungen für März/April bei Anzeigenschluß

Black Tiger
Blade Worrior
Cyberball
Corvette
Damocles
Dragons Breath
Dynamic Debugger
East vs. West
F-29 Retaliator
Gravity
Heavy Metal
Lost Patrol
Midwinter
Pirates
Sherman M4
Space Rogue
Starlord
Their finest Hour
Tower of Babel
Unreal

Amiga Bestseller-Classics

Artikel	Preis	
Battle Squadron	75,-	***
Beach Volley	69,-	*
Bloodwych	75,-	***
Bloodwych Data Disc	49,-	**
Bomber	75,-	*
Conqueror	79,-	*
Drakkhen	79,-	*
Dungeon Master 1MB	79,-	***
F-16 Falcon	79,-	***
F-16 Mission Disc	59,-	***
F-16 Combat Pilot	69,-	**
Fire Brigade 1MB	89,-	***
Footballmanager II + Kit	59,-	
Ghouls n Ghosts	69,-	*
Grand Prix Circuit	79,-	**
Great Courts	69,-	**
Hard Drivin'	59,-	***
Hound of Shadow	69,-	*
Indiana Jones Adv. dt.	69,-	***
Interphase	69,-	*
Iron Lord	79,-	*
It came from the Desert 1MB	89,-	**
Kaiser	109,-	**
Kick Off	49,-	***
Kick Off Extra Time	35,-	***
Lords of the Rising Sun	89,-	***
Leisure Suit Larry II	99,-	**
Maniac Mansion	79,-	**
Ninja Warriors	59,-	***
North & South	79,-	**
Omega	89,-	**
Player Manager	59,-	***
Populous	69,-	***
Populous Data Disc prom. Land	29,-	***
Powerdrift	69,-	**
Rainbow Islands	69,-	**
Rings of Medusa	79,-	***
RVF	75,-	***
Shadow of the Beast	99,-	**
Silkworm	59,-	***
Sim City 1 MB / 512K	89,-	***
Space Ace	119,-	**
Space Quest III, 1 MB	89,-	**
Spherical	59,-	
Starflight	69,-	***
Star Command	79,-	***
Stunt Car Racer	75,-	*
Swords of Twilight	69,-	**
TV Sports Football	89,-	***
TV Sports Basketball	79,-	**
Testdrive II	79,-	**
Triad II	75,-	***
Xenon II Megablast	75,-	***

Amiga

Artikel	Preis	
Airborne Ranger	75,-	*
Armada	79,-	*
Austerlitz	75,-	
Bangkok Knights	69,-	
Balance of Power 1990	79,-	**
Bards Tale I	69,-	*
Bards Tale II	69,-	*
Batman the Movie	69,-	*
Battle Chess	69,-	**
Battle Hawks 1942	59,-	
Battletech	79,-	*
Block Out	79,-	
Bodo Illgner's Super Soccer	69,-	
Borodino	69,-	*
Bundesligamanager	59,-	*
Cabal	69,-	**
Chambers of Shaolin	69,-	*
Chase H.Q.	69,-	*
Chickamauga	79,-	
Clown O'Mania	59,-	
Conflict Europe	69,-	
Continental Circus	59,-	*
Cycles	69,-	**
Day of the Pharaoh	79,-	
Day of the Viper	69,-	
Demons Winter	69,-	
Drivin Force	69,-	*
Dragons Lair	99,-	**
Dragons of Flame	75,-	*
E.S.S.	89,-	
Emperor of the Mines	69,-	
Elite	69,-	***
Eye of Horus	69,-	
Ferrari Formula One	69,-	**
Fighting Soccer	69,-	
Forgotten Worlds	69,-	*
Full Metal Planet	69,-	
Galaxy Force	69,-	
Ghostbusters II	69,-	
Gold of the Americas	69,-	***
Grand Monster Slam	59,-	*
Gridiron	69,-	
Gettysburg	79,-	
Gunship	79,-	**
Hard'n Heavy	59,-	
Hillsfar	69,-	*
Interceptor	69,-	***
Infestation	69,-	*
Journey	79,-	
Kampfgruppe	79,-	
Keef the Thief	69,-	**
Kenny Dalglish Soccer	59,-	
King Arthur	79,-	
Kings Quest Triple Pack	89,-	*
Kingdom of England	69,-	
Knightforce	69,-	
Kult	59,-	**
Laser Squad	59,-	**
Leisure Suit Larry	69,-	**
Manchester UTD	69,-	
Manhunter	89,-	
Microprose Soccer	75,-	**
Moonwalker	69,-	
Never Mind	59,-	
New Zealand Story	69,-	**
Oil Imperium	59,-	
Omniplay Basketball	69,-	**
Onslaught	69,-	*
Ooze 2.0	69,-	
Operation Thunderbolt	69,-	*
Outlands	59,-	
Paperboy	59,-	
Police Quest	79,-	**
Ports of Call 2,0	79,-	*
Powerdrome	69,-	
Prince	69,-	*
R-Type	69,-	*
Risk	59,-	
Rock 'n' Roll	69,-	*
Roller Coaster	69,-	
Quartz	69,-	
Scramble Spirits	59,-	
Shinobi	59,-	
Shogun	79,-	
Shufflepuck Cafe	59,-	*
Silent Service	69,-	*
Slayer	59,-	
Soccer Manager plus	49,-	
Stadt der Löwen	99,-	
Star Breaker	59,-	
Star Glider II	69,-	***
Star Wars Trilogie	59,-	*
Stellar Crusade	99,-	*
Stormlord	59,-	**
Stryx	59,-	
Summer Edition	69,-	*
Super Cars	59,-	*
Super League Soccer	69,-	
Super Wonderboy	69,-	*
Switchblade	59,-	**
Table Tennis	55,-	**
Time	79,-	
Turn It	49,-	*
Twin World	69,-	
Typhoon Thompson	79,-	*
Ultima III	69,-	
Ultima IV	79,-	**
Universal Military Sim.	75,-	
Untouchables	69,-	
Warp	59,-	
Waterloo	75,-	
Wayne Gretzky Icehockey	69,-	**
Weird Dreams	79,-	
Westphaser	99,-	
Windwalker	89,-	*
Winners	69,-	
Zak McKraken	69,-	**
Zork Zero	79,-	

Anmerkung: Die mit Sternchen gekennzeichneten Spiele gefallen unseren Mitarbeitern besonders gut: 1-3 Sterne.

Versandbedingungen: Bei Preislistenabfrage bitte frankierten und adressierten Briefumschlag beilegen. Versand per NN oder Vorkasse plus 8,- DM Versandkosten (Inland) Auslandsbestellungen nur gegen Vorkasse plus 12,- DM Versandkosten

Achtung! Wir sind auch in Nürnberg. Große Filiale am Jakobsplatz 2, U-Bahn-Haltestelle Weißer Turm. Versandzentrale + Laden in München, S-Bahn-Haltestelle Donnersbergerbrücke.

Versandanschrift: Computershop/Gamesworld, Landsberger Str. 135, 8000 München 2
Telefon München + Versand: 089 / 5 02 24 63 Telefon Nürnberg (kein Versand): 09 11 / 20 30 28

0 89 / 5 02 24 63

Ein Plausch mit „Trekking Tobi" alias Tobias Richter

Wir haben mal wieder weder Kosten noch Mühen gescheut und stellen Euch heute ein junges, aber schon recht prominentes Mitglied der Computer-Szene vor: Tobias Richter dürfte den meisten bereits durch „Star Trek" ein Begriff sein, schließlich ist sein Enterprise-Epos zur Zeit der leuchtendste Stern am PD-Spielehimmel! Aber dieses Strategiegame der Extraklasse ist längst nicht alles, was „Trekking Tobi" so auf der Pfanne hat!

AJ: *Wer verbirgt sich eigentlich hinter dem Pseudonym „Trekking Tobi"?*

TR: Nun, ich bin 22 Jahre alt, studiere Informatik und bin seit gut zehn Jahren ein großer Star Trek-Fan. Vor ungefähr drei Jahren habe ich mir einen Amiga zugelegt, damit konnte ich endlich all die Sachen realisieren, die mich schon immer fasziniert haben. Hauptsächlich beschäftige ich mich mit Grafik, Animationen und Programmierung.

AJ: *Du sagst, daß dich Star Trek schon lange begeistert, vermutlich hast du dir deshalb Spock und Konsorten als Thema für ein Amiga-Game ausgesucht?*

TR: Das ist eine lange Geschichte! Ursprünglich wollte ich Star Trek auf einem Apple schreiben, was aber ziemlich in die Hose ging. Später habe ich es dann auf dem Amiga versucht, und zwar erstmal in Basic, aber mit Animationen war so nicht viel zu holen. Außerdem hatte ich nur 512K Speicher, damit ließ sich das Programm nicht compilieren. Dann habe ich mir mehr Speicher angeschafft und bin es nochmal angegangen. Ja, und vor vier Monaten ist es endgültig fertig geworden...

AJ: *Dann erzähl uns doch mal ein bißchen was über das Spiel!*

TR: Ein Ziel von mir war es, dem Spieler sehr viel Handlungsfreiheit zu geben; außerdem sollte alles so realitätsnah wie möglich werden. Zum Beispiel stimmen die verschiedenen Fluggeschwindigkeiten durchaus mit den physikalischen Gesetzen überein, mit Warp 1 braucht man also etwa 1700 mal länger als mit Warp 12.

AJ: *Was bekommt der Spieler so alles zu tun?*

TR: In erster Linie muß er die vom Hauptquartier erhaltenen Aufträge abarbeiten. Anfangs geht es nur darum, einen bestimmten Gegenstand von einem Planeten zum anderen, bzw. zu einer Raumstation zu transportieren. Später wird's dann schwieriger, man muß rebellische Raumschiffe abfangen, Klingonen und Romulaner bekämpfen etc., etc.!

AJ: *Kann man denn auch mal auf einem Planeten landen und eine Exkursion veranstalten?*

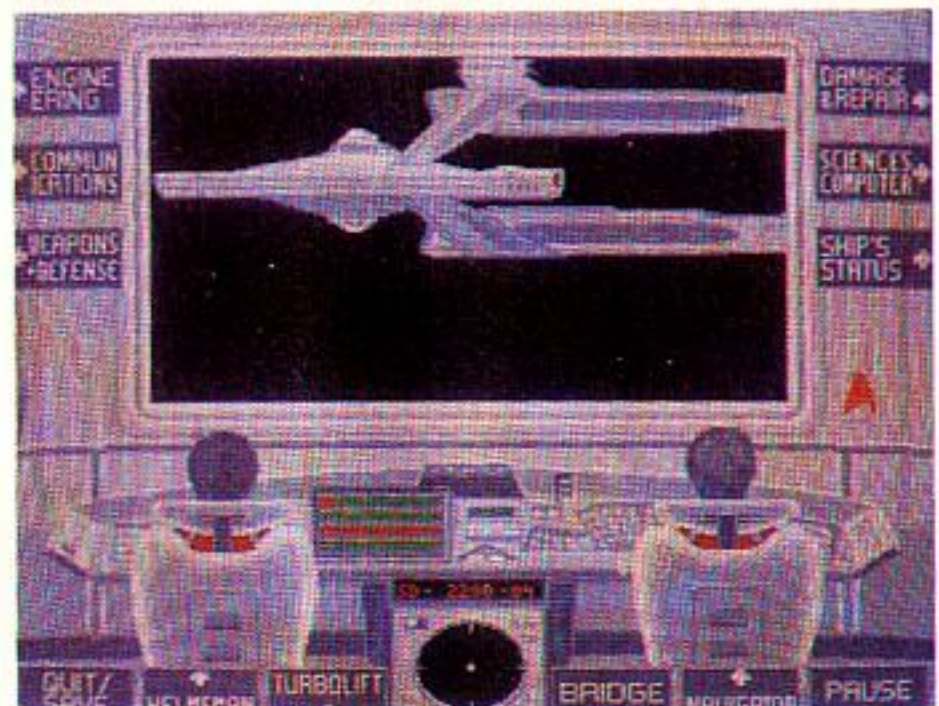
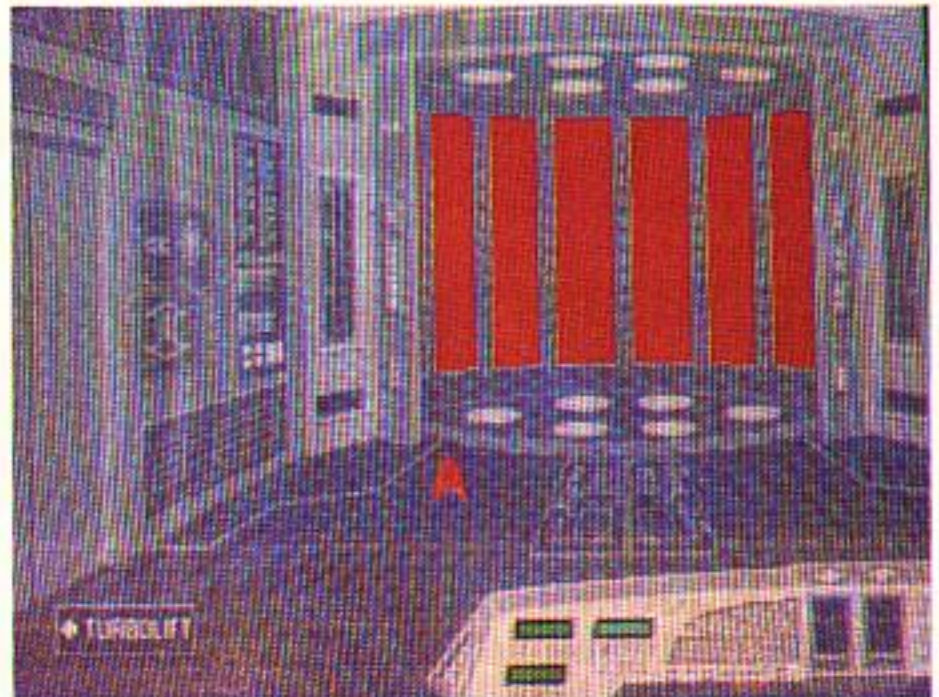
TR: Das hatte ich zwar geplant, aber nachdem das Programm schon so groß geworden war, habe ich mir gesagt, jetzt ist Schluß.

AJ: *Gut, wir kommen auch gleich zum Schluß, aber vorher sag uns bitte noch, was du außer Star Trek sonst schon alles gemacht hast.*

TR: Also die beiden wichtigsten Sachen waren vermutlich die Computeranimationen für „Hurra Deutschland", einer satirischen Puppenshow für's Fernsehen, von der ja gerade erst neue Folgen ausgestrahlt werden, und natürlich die gesamten Grafiken für „Oil Imperium", was ja jeder kennen dürfte. Außerdem gebe ich die PD-Serie „AGAtron" heraus, die hauptsächlich Computer-Animationen enthält.

AJ: *Vielen Dank für das Gespräch, Tobias!*(wh)

Star Trek (zwei Disketten) ist für 13,– DM (einschließlich Porto/Verpackung) erhältlich bei:
Tobias Richter
Gervinusstr. 46a
6100 Darmstadt

After the War

Es darf wieder gekloppt werden: Nach „Double Dragon II“ und „Wild Streets“ läßt jetzt Dinamic in einem brandneuen Prügel-Game die Fäuste fliegen.

Diesmal geht's ausnahmsweise nicht um die Befreiung einer entführten Freundin, sondern um das nackte Überleben nach dem atomaren Holocaust. Der blondgelockte Held wandert in leicht ruckeligem Horizontalscrolling durch die radioaktiv verseuchte Landschaft und sucht nach einer Möglichkeit, unsere inzwischen reichlich ungastliche Erde zu verlassen. Leider wollen ihn Horden von wilden Punks, kettenschwingenden Rockern, schießwütigen Polizisten und mutierten Hunden, nicht zu vergessen die mächtigen Endgegner, nicht ziehen lassen, ohne zuvor eine Tracht Prügel bezogen zu haben . . .

Neben einer recht bescheidenen Auswahl an Schlagvarianten stehen dem Endzeit-Wanderer noch verschiedene Sprungtechniken zur Verfügung. Auch kann man auf Fassaden klettern, um Bonusgegenstände einzusacken, oder den vermöbelten Gegnern ihre Waffen abnehmen. Außerdem sollte man stets die Anzeige für die eigene Radioaktivität im Auge behalten, will man nicht als wandelndes Atomkraftwerk enden.

Grafik und Animation sind durchaus gelungen, der blecherne Sound kann allerdings weniger begeistern. Was das Spiel aber im Mittelmaß versauern läßt, ist der eklatante Mangel an Gameplay: Immer nur Schlagen, Springen oder Ducken dürfte selbst für hartnäckige Fans des Genres etwas zu wenig sein! (M. Semino)

After the War

Grafik:	79%
Sound:	58%
Handhabung:	62%
Spielidee:	43%
Dauerspaß:	56%
Preis/Leistung:	60%
Red. Urteil:	61%

Für Fortgeschrittene
Preis: ca. 65,– DM
Hersteller: Dinamic
Bezug: Funtastic
Spezialität: Man hat die Wahl zwischen Tastatur- und Sticksteuerung. Die fünfstellige Highscoreliste wird nicht abgesaved, und von Continues oder einer Zwei-Spieler-Option hat man im postatomaren Zeitalter auch noch nix gehört . . .

Vorsicht: Krötenwanderung!

Teenage Mutant Ninja Turtles

Das scheint ja die reinste Schildkröten-Invasion zu werden! In Amerika haben die mutierten Kröten außer ihrem Comic schon eine eigene TV-Serie; bei uns sind sie gerade in den Spielhallen aufgetaucht, und jetzt machen sie auch noch den Amiga unsicher!

Mit dem Automaten (Besprechung im Coin Op!) hat das Game leider nicht viel gemeinsam: Hier wollen die vier Turtles ihre Freundin April befreien, die von dem Schurken Shredder entführt wurde. Bis an die Zähne bewaffnet (kein Flammenwerfer dabei, schluchz!) machen sich unsere gepanzerten Freunde auf den gefährlichen Weg – zur Einstimmung geht's gleich mal in die Kanalisation. Unterwegs treffen sie natürlich jede Menge Gegner, die sie zu Schildkrötensuppe verarbeiten wollen, und gelegentlich gibt's Extrawaffen oder Futter für die merkwürdigen Nachwuchs-Ninjas.

Das Spiel ist recht leicht, man muß sich nur daran gewöhnen, daß jede Schildkröte eine andere Kampftechnik hat. Unsere Turtles lassen sich übrigens nicht gleichzeitig, sondern nur nacheinander in die Schlacht führen. Die Grafik geht so (das Netteste ist noch der Vorspann), der Sound ist zwar fetzig, dudelt auf die Dauer aber ein bißchen. Tja, und dann hat das Game halt wirklich ein paar böse Macken: Die Steuerung ist katastrophal, das Scrolling so mies, daß einem schlecht werden kann dabei, und die Disketten darf man ungefähr 482947mal pro Spiel wechseln! Also eher eine Angelegenheit für Masochisten oder gänzlich unerschrockene Turtle-Fans. (mm)

Teenage Mutant Ninja Turtles

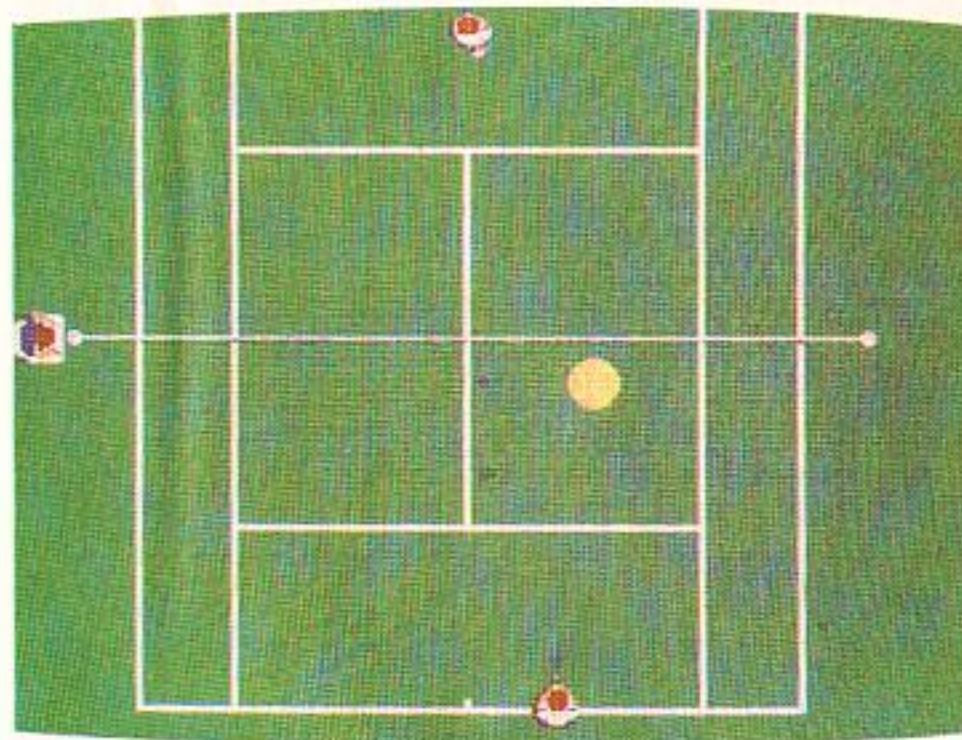
Grafik:	61%
Sound:	64%
Handhabung:	31%
Spielidee:	39%
Dauerspaß:	43%
Preis/Leistung:	41%
Red. Urteil:	44%

Für Anfänger
Preis: ca. 79,– DM
Hersteller: Ultra/Konami
Bezug: Joysoft

Spezialität: Wer vom Diskwechseln total erschöpft ist, kann das Spiel auch abspeichern

TIE BREAK

Wer erinnert sich noch an „Passing Shot", den totalen Tennis-Flop mit hektischen Ballwechseln, mieser Grafik und besch . . .eidener Spielbarkeit? Starbyte hat das Konzept dieses Tennis-Traumas aufgegriffen – und ein erstklassiges Game daraus gemacht!

Tie Break: Tennis vom Feinsten!

Die Grafik ist schlicht, aber zweckmäßig

Der Amiga Joker meint:
Tie Break ist Tennis für Feinschmecker – Spiel, Satz und Sieg für Starbyte!

Allein der Titelsound ist schon fast das Geld wert: Die Zuschauer geben originalgetreue Geräusche von sich, der Schiedsrichter ruft freundlich, aber bestimmt „Quiet, please!", und der Amiga intoniert dazu eine fetzige Stereo-Melodie. Ein Ohrenschmaus und eine gelungene Idee, nur leider nicht die von Starbyte! Die Bochumer haben sich da sehr deutlich durch den Anfangssound von „Great Courts" inspirieren lassen – na ja, so ein kleiner kreativer Übergriff kommt im harten Software-Geschäft schon mal vor! Aber schreiten wir zum eigentlichen Spiel:
Dank eines tollen Vier-Spieler-Adapters können sich (bei einem Doppel) gleich vier Computer-Cracks zur gleichen Zeit die Bälle um die Ohren schlagen. Allerdings muß man das Teil gesondert bestellen, was ca. 10,– DM und ein bißchen Tinte zum Ausfüllen des beiliegenden Bestellkärtchens kostet. Wer lieber als Solist auf den Platz geht, läßt den/die anderen Match-Teilnehmer einfach vom Computer steuern. Neben einem kleinen Privat-Wettkampf ist es natürlich auch möglich, in internationalen Turnieren, wie U.S. Open, French Open oder Wimbledon an den Start zu gehen. Um dort nicht gleich in den ersten Runden auszuscheiden, sollte man aber zuerst ein paar Trainingsspiele gegen den Computer absolvieren.
Vor jedem Match wählt man einen von sechs verschiedenen Schlägern, bestimmt den Bodenbelag (Gras, Kunststoff, Sand, Beton) und legt die Anzahl der Sätze zum Gewinn fest. Anschließend geht's auf den Court, der den Bildschirm PALmäßig voll ausnutzt. Auf dem Screen sieht man (in der Draufsicht) immer nur den Teil des Platzes, in dem sich der Ball gerade befindet. Die Grafik ist hier schlicht, aber zweckmäßig: Das Netz ist durch einen Strich dargestellt, der Bodenbelag wird durch ungleichmäßige Muster aufgelockert. Grafisch am aufwendigsten sind die Tennisspieler gestaltet, deren erfreulich flüssig animierte Bewegungen das Herz jedes Bildschirm-Athleten höher schlagen lassen. Links am Rand sitzt der Schiedsrichter und gibt den aktuellen Spielstand in digitalisierter Sprache zum besten.
Mit dem Joystick schlägt man Top Spin, Slice oder Schmetterbälle, ganz nach Bedarf. Der Spieler braucht sich dabei nur auf die einzelnen Schlagvarianten konzentrieren, die lästige Laufarbeit übernimmt der Computer. Die Steuerung ist zwar nuancenreich, nur leider auch sehr gewöhnungsbedürftig. Hat man aber die Funktionsweise erst einmal begriffen, kommt wirklich Spielspaß auf. Meiner Ansicht nach ist Tie Break nicht ganz so gelungen wie „Great Courts", den Tennis-Flop „Passing Shot" schlägt es aber locker 6:0! (C. Borgmeier)

Tie Break	
Grafik:	72%
Sound:	70%
Handhabung:	69%
Spielidee:	39%
Dauerspaß:	79%
Preis/Leistung:	70%
Red. Urteil:	73%

Für Anfänger
Preis: ca. 89,– DM
Hersteller: Starbyte
Bezug: Bomico

Spezialität: Wer sich einen Platz in der fiktiven Weltrangliste erkämpft hat (KO-System), wird namentlich abgesaved.

Was ist am Computer eigentlich noch nicht zu einem kleinen Rennen angetreten? Autos, Motorräder, Trucks, ja sogar Flugzeuge gab es schon in Rennspielen. Aber ein Motorrad mit Beiwagen? Nein, das gibt's bislang nur in Gremlins neuer Raserei!

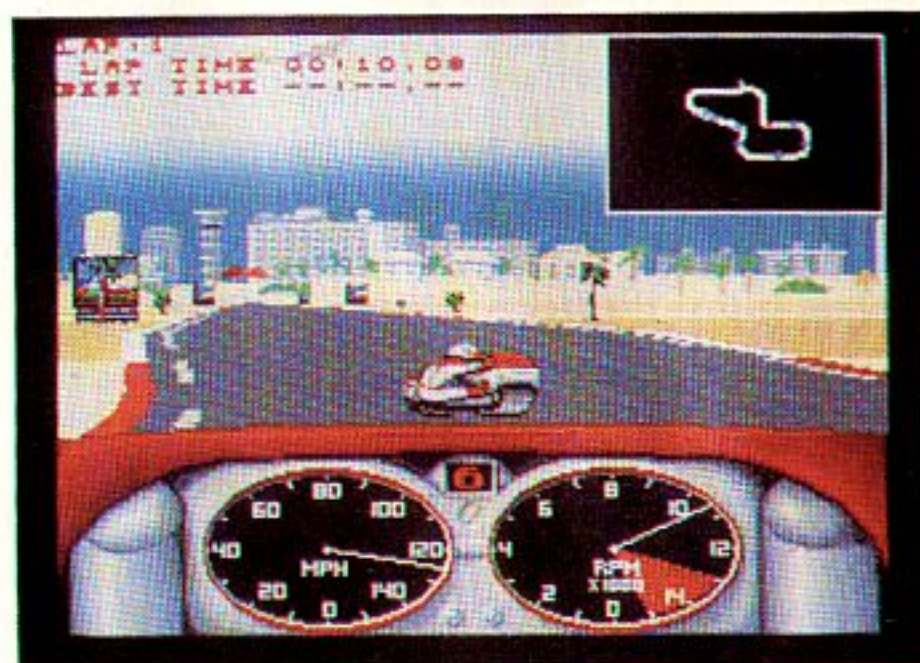
Combo Racer

Der Amiga Joker meint: Endlich mal was Neues: Combo Racer bietet Motorrad-Action für eingespielte Teams.

Die Idee kann sich schon sehen lassen: Mit der Beiwagenmaschine über acht verschiedene Strecken düsen oder gleich in den alljährlichen Kampf um die Weltmeisterschaft einsteigen! Vor allem für Computer-Piloten mit gleichgesinntem Partner scheint die Aufgabe interessant, denn da steuert einer den Feuerstuhl, während der Kollege mittels Joystick im Beiwagen herumturnen muß. Aber wie so oft, dämpft auch hier die Praxis die Freude an der Theorie...

Nach einem sehr bescheidenen Titelbild geht's ins Auswahlmenü, wo festgelegt wird, ob man alleine oder im Doppel ins Rennen geht, ob zunächst noch ein bißchen trainiert wird, und wieviele Runden auf welcher Strecke gedreht werden müssen. Auch ein voll mausgesteuerter Editor ist vorhanden, mit dem man relativ problemlos eigene Kurse zusammenstöpseln kann. Sitzt man endlich im Sattel, präsentiert sich der Screen in gelungener Aufteilung: Das untere Drittel ist dem Tacho, dem Drehzahlmesser und der Ganganzeige vorbehalten, der Rest gehört der 3D-Aussicht – nur oben links ist noch eine kleine Streckenübersicht, auf der sich die Positionen der Konkurrenz ablesen lassen. Jetzt den Stick nach vorne, der Tourenzähler schlägt aus, ein Druck auf's Knöpfchen für den ersten Gang, und die Karre setzt sich in Bewegung. Wer die sechs Gänge fleißig durchschaltet, kommt recht flott vom Fleck und darf sich am sauberen Scrolling der verschiedenen (aber nicht sehr detailreichen) Streckengrafiken erfreuen.

Weniger schön: Die Kollisionsabfrage ist unter aller Kritik, oft genug fährt man durch Bäume oder Reklameschilder einfach hindurch. Und wenn's dann doch mal kracht, ist nix zu sehen – die Maschine muß nur neu anfahren! Auch die originelle Zwei-Spieler-Option hat ihre Tücken: Zwar macht es einen Heidenspaß, die Stickbewegungen möglichst synchron hinzubekommen, nur leider fehlt der rechte Sinn. Sind sich Fahrer und Copilot nämlich uneins, so beeinflußt das die Straßenlage nur in sehr bescheidenem Maße. Aber die Animation des eigenen Sprites entschädigt für vieles, der Beifahrer liefert geradezu akrobatische Turnübungen! Dafür brausen die Gegner reichlich steif vorbei, und auch der Sound ist nur Dutzendware.

Unter dem Strich überwiegt dennoch der positive Eindruck: Die Spielidee hat eben doch ihren Reiz, und selbst im Solo-Modus (wo der Beifahrer vom Rechner gesteuert wird) bietet Combo Racer noch solides Renn-Vergnügen. Da der Schwierigkeitsgrad auch Einsteigern ein heißes Race ermöglicht, kann das Programm getrost zu den besseren Vertretern seiner Gattung gerechnet werden – nur der ganz große Hit ist es eben leider nicht. (ml)

Spezialität: Zwei Disks, ohne Zweitlaufwerk muß ganz schön gewerkelt werden. Man hat die Wahl zwischen Tastatur- und Sticksteuerung, statt Highscores werden Fahrertabellen mit den besten Rundenzeiten abgesaved.

Combo Racer

Grafik:	72%
Sound:	63%
Handhabung:	74%
Spielidee:	79%
Dauerspaß:	75%
Preis/Leistung:	67%
Red. Urteil:	71%

Für Anfänger
Preis: ca. 84,– DM
Hersteller: Gremlin
Bezug: Gamesworld

Ein neuer Monat – vier neue Charts! Wie könnte es auch anders sein? Wiedermal könnt Ihr vergleichen, ob sich Euer Lieblingsgame auch wirklich in der Leser-Hitparade wiederfindet. Oder zumindest in den Verkaufscharts? Oder womöglich gar bei den Flops des Monats???

Es bleibt dabei: Neben *Euren* zehn Hits, die Ihr hoffentlich weiter so fleißig auf einer Postkarte einschickt, sagen wir Euch auch diesmal wieder, welche brandneuen Spiele uns hier in der Redaktion besonders gut gefallen haben. Daneben gibt's noch jene zehn Games, die während des letzten Monats in Deutschland besonders oft über den Ladentisch gegangen sind. Nicht zu vergessen unsere Sonder-Zugabe: Jene fünf Programme, mit denen man sich das Spielen am besten abgewöhnen kann! Nachdem in der letzten Zeit immer Ihr dran wart, haben diesmal zur Abwechslung wieder wir die Flops des Monats zusammengestellt.

Tja nun, erdrutschartige Verschiebungen hat es diesmal weder bei Eurer Hitliste, noch in den Verkaufscharts gegeben. Wie immer sind ein paar Neuzugänge zu verzeichnen, und die arrivierten Spitzengames spielen ein bißchen „Bäumchen wechsle dich" (obwohl: immerhin gibt's zwei neue Spitzenreiter!). Deshalb nutzen wir die Gelegenheit, eine seit dem letzten Heft (in Leserbriefen) häufig gestellte Frage zu beantworten: Wie kommen eigentlich diese Verkaufscharts zustande? Im Grunde ist das ganz einfach: Wir haben eine Liste von Groß- und Einzelhändlern, Versandgeschäften, Distributoren und Kaufhäusern quer Beet durch Deutschland zusammengestellt, die als repräsentativ gelten kann. Kurz vor Redaktionsschluß wird ein Redakteur dazu verdonnert, sich vor's Telefon zu klemmen und sämtliche auf der Liste verzeichneten Anlaufstellen anzurufen. Nachdem er 248mal weiterverbunden wurde, hat er dann meist eine freundliche Dame (oder einen ebensolchen Herrn) am Apparat, die (der) ihm nach einem kurzen Blick in den Computer sagen kann, welche Spiele die umsatzträchtigsten des Monats waren. An dieser Stelle schluckt der Redakteur gewöhnlich zwei Aspirin und zieht sich dann in einen stillen Winkel zurück (Heizungskeller oder Hundehütte), wo er die erhaltenen Informationen auswertet. Und voila: Schon können wir Euch brandheiße, topaktuelle und vor allem authentische Verkaufscharts liefern!

Ehe wir Euch nun dem eingehenden Vergleichsstudium überlassen, noch ein dickes Dankeschön an alle, die unserer Aufforderung gefolgt sind und uns geschrieben haben, was sie von erweiterten Charts halten – so was macht schon Mut und Laune! Und nicht vergessen: Unter allen Einsendungen für die Leser-Hitparade werden jeden Monat drei starke Games und drei nicht minder tolle Joker-Shirts verlost. Schickt Eure Karte an:

Joker Verlag
Up & Down
Untere Parkstr. 67
D-8013 Haar

Verkaufscharts

1. (2) STARFLIGHT
2. (1) INDIANA JONES (ADV.)
3. (9) IT CAME FROM THE DESERT
4. (8) RINGS OF MEDUSA
5. (5) NORTH & SOUTH
6. (3) DRAKKHEN
7. (–) FULL METAL PLANETE
8. (7) SIM CITY
9. (–) BLOCK OUT
10. (–) X-OUT

Redaktionscharts

1. TV SPORTS BASKETBALL
2. VENUS
3. THE JETSONS
4. PIPE MANIA
5. FINAL COUNTDOWN
6. SPY VS. SPY
7. MANCHESTER UNITED
8. OMEGA
9. ATOMIC
10. FEDERATION QUEST I

Lesercharts

1. (4) SIM CITY
2. (2) POPULOUS
3. (1) XENON II
4. (5) INDIANA JONES (ADV.)
5. (–) NORTH & SOUTH
6. (3) KICK OFF
7. (–) IT CAME FROM THE DESERT
8. (6) SHADOW OF THE BEAST
9. (9) STUNT CAR RACER
10. (7) BATMAN THE MOVIE

Flops des Monats

1. PURSUIT TO EARTH
2. HELLRAIDER
3. DR. PLUMMET'S HOUSE OF FLUX
4. GRAND NATIONAL
5. ROTOR

SZENE

Wie überall gibt es auch bei Crackergruppen Stars und Sternchen, altbewährte Veteranen und Eintagsfliegen. Damit Euch in Zukunft auch hier niemand mehr ein X für ein U vormachen kann, stellt Dr. Freak, unser Durchblicker vom Dienst, heute einmal die „Rangordnung" der einzelnen Gruppen vor!

In den Gründerzeiten der Amiga-Szene gab es insgesamt nur wenige Gruppen, die sich dafür gegenseitig alle kannten und auch gut miteinander auskamen. Aber durch die laufende Vergrößerung der Szene und der ständig wachsenden Zahl von Gruppen war es fast unvermeidlich, daß sich so etwas wie eine Hierarchie entwickelte. Dieser Trend hält bis heute an, ja er wird sogar praktisch täglich stärker. Ganz oben auf der Hitliste halten sich schon seit längerem einige wenige Gruppen, die lediglich ab und zu die Plätze untereinander tauschen. Die „Großen Drei" sind: Vision Factory, Paranoimia und Quartex. Sie haben die besten Cracker und Originale an der Hand und bringen daher den Löwenanteil der Releases heraus. Nicht genug damit, daß sie über die bekannten Namen und die wichtigsten Programme verfügen, auch den BBS-Markt machen sie beinahe vollständig unter sich aus. (Ihr erinnert Euch – BBS steht für „Bulletin Board System". Leute mit schwachem Kurzzeitgedächtnis können auch einfach in der letzten Ausgabe nachgucken.)

An zweiter Stelle wären jene Gruppen zu nennen, die 100% lauffähige, neue oder Trainerversionen herausbringen. Sie kümmern sich verstärkt um die Verbreitung auf dem Postweg – während die „Großen" kaum noch verschicken, verbreiten diese Gruppen bis zu 150 Kopien eines einzelnen Programms! Aber auch das Gegenteil gibt es, also Gruppen, die sich ausschließlich auf den Tausch per Modem spezialisiert haben und (brief-)postmäßig gar nichts mehr machen.

Schließlich und endlich darf man jene Crackerorganisationen nicht vergessen, die die Software lediglich weiterverbreiten und so das Schneeballsystem erst so richtig schön am Laufen halten. Vor allem diesen Jungs ist es zu verdanken, daß ein (bekanntes) Programm, das heute irgendwo erscheint, binnen einer Woche überall von Flensburg bis zum Bodensee zu haben ist.

Sicher werden sich einige jetzt schon gefragt haben, woran es wohl liegt, daß immer die gleichen Gruppen ganz oben sind, und sich die Machtverhältnisse in diesem Geschäft anscheinend kaum ändern. Vermutlich liegt es daran, daß die Polizei bereits seit einigen Jahren vermehrt Jagd auf die „armen Raubkopierer" macht. Newcomer, die naheliegenderweise noch unerfahren im Umgang mit den verschiedenen Arbeitsmitteln (z.B. PLK) sind und auf so wichtige Schutzvorkehrungen wie Disketten auslagern oder kodieren verzichten, sind da natürlich eine leichtere Beute. Die führenden Leute in den Top-Gruppen haben dagegen die nötige Routine, um sich nicht so schnell erwischen zu lassen. Wer in diesem Guerilla-Krieg überleben will, muß seinen Häschern eben immer eine Nasenlänge voraus sein!

Aufgrund ihrer langen Erfahrung sind die Jungs an der Spitze auch mit den besten Beziehungen gesegnet und können sich so junge Talente aus anderen Gruppen herauspicken. Da die Machtkämpfe immer härter, gute Cracker dagegen immer rarer werden, kommt es schon mal vor, daß jemand abgeworben oder sogar gekauft wird. Es herrschen beinahe Verhältnisse wie in der Fußball-Bundesliga! Die Mächtigen werden immer mächtiger, und die Kluft zwischen oben und unten immer tiefer. Der Leistungsdruck ist inzwischen so groß geworden, daß eine Gruppe, die auch nur *eine* Woche lang nichts mehr herausgegeben hat, oft schon für „tot" erklärt wird! Tja, ein reines Honigschlecken ist das vermeintlich süße Szene-Leben also nicht gerade; wer da lieber bei seinen Originalen bleibt, erspart sich zumindest einiges an Streß und Ärger, meint jedenfalls Euer

DR. FREAK

Fortsetzung Seite 65

Entspannung hin, Abrüstung her – die Softwarefirmen haben immer noch ein paar Kriegsspiele auf Lager, die sie unbedingt unter die Leute bringen müssen. In diesem Fall macht schon der Titel deutlich, worum es geht: Der dritte (nukleare) Weltkrieg steht mal wieder auf der Tagesordnung!

Der Spieler übernimmt dabei die Rolle eines armen, friedliebenden Inselherrschers, der sich gegen die bösen (computergesteuerten) Kriegstreiber von den umliegenden Kontinenten zur Wehr setzen muß. Im Anfangsmenü sind die animierten Konterfeis bekannter Staatsmänner wie „Infidel Castro“ oder „Col. Khadaffy“ zu bewundern. Es gibt auch noch drei verschiedene US Präsidenten und ein paar „nette“ Politiker, à la „Gorbachef“ und „Ghandji“, deutsche Politprominenz fehlt (glücklicherweise) ganz. Hat man sich aus dieser Auswahl seine vier Gegner ausgesucht, wechselt die Darstellung, und man darf als nächstes die eigenen Aktionen bestimmen. Dabei sieht man auf dem Screen das eigene Inselreich nebst Städten und (in den Ecken) die Portraits seiner Gegner. Klickt man solch ein Bildchen an, so wird der dazugehörige Kontinent gezeigt, auf dem sich die momentane Bevölkerungsdichte ablesen läßt (in Hochhäusern leben meist mehr Menschen als in Zelten ...).

Als erstes sollte man nun mal aufrüsten und seiner Industrie befehlen, möglichst viel Waffen zu produzieren. Außerdem gibt es die Möglichkeit, Propaganda zu betreiben, um den Gegnern die Leute abzuwerben (kann auch in die Hose gehen, und die eigenen Jungs suchen das Weite!). Sobald dann die Meldung über die erfolgreich abgeschlossene Waffenproduktion (Raketen, Bomber, Frühwarnsysteme oder Sprengköpfe) erscheint, geht's richtig zur Sache: Schick' ich jetzt Gorbi einen Bomber mit 100 MT rüber, oder beglücke ich zuerst Infidel mit einer 10 MT Rakete? Ist die schwere Entscheidung schließlich gefallen, wird die eigene Aktion per Mausklick abgeschlossen, und die Computergegner legen ihre Strategie fest. Auf einer großen Weltkarte kann man dann das Ergebnis bewundern: Die Sprengköpfe fliegen nur so durch die Gegend, die Bevölkerungszahlen sinken (aus den Hochhäusern werden Campingzelte), eine Anzeigenleiste informiert ständig über die aktuellen Erfolge. Irgendwann bleibt in der verstrahlten Spielwelt nur noch der glorreiche Sieger übrig, der dann jubelnd durch die zerstörte Landschaft hüpft.

Die Grafik ist anfänglich sehr beeindruckend, schön bunt und teilweise witzig animiert. Aber dieser gute Eindruck verblaßt während des Spiels zunehmend, es gibt nur ein paar verschiedene Screens, und schon sehr bald hat man sich an den immergleichen Animationen sattgesehen. Über die Sounds läßt sich so ziemlich dasselbe sagen, also zu wenige und immer wieder die gleichen. Den Spielwitz fand ich nicht gerade berauschend; gelegentliche Gags wie die Landung von Aliens ändern nichts daran, daß dieses Thema allmählich nervt – auch in dieser, angeblich ach so satirischen Verpackung! (wh)

Die Jungs kenn' ich doch irgendwo her?!

Eine „strahlende“ Zukunft

Spezialität: Zwei Disketten, Zweitlaufwerk wird unterstützt, Highscore-Liste und ewig lange Ladezeiten ...

Nuclear War

Grafik:	64%
Sound:	52%
Handhabung:	73%
Spielidee:	25%
Dauerspaß:	33%
Preis/Leistung:	41%
Red. Urteil:	38%

Für Anfänger
Preis: ca. 84,– DM
Hersteller: New World Computing
Bezug: Gamesworld

Fünf lange Jahre ist es her, seit Sega den schon legendären Automaten veröffentlicht hat; jetzt hat Elite das gute Stück nochmal in einer erweiterten Fassung für den Amiga herausgebracht. Und Grandslam legt gleichzeitig bereits den Nachfolger vor...!

Space Harrier II: Noch detailliertere Grafik, aber furchtbar langsam!

Die neueste Harrier-Auflage bietet farbenfrohe 3D-Action im Einsteiger-Tempo

Eine Hintergrundgeschichte gibt's in beiden Spielen praktisch nicht – es geht einfach nur darum, sich mit seinem tapferen Helden gegen eine Unzahl von heranrauschenden Feinden durchzusetzen. Dabei muß man ständig in Bewegung bleiben, um den ebenfalls auftauchenden Hindernissen auszuweichen, zur Belohnung warten am Levelende dann besonders ausgefallene Riesenmonster.
Elites Original erschien ja nun schon vor längerer Zeit, die aufgepeppte Version enthält jetzt aber *alle* 20 Level des Automaten. Grandslams „Zweier" wurde dagegen direkt von Segas Mega Drive konvertiert, ist also eigentlich gar keine richtige Spielhallen-Umsetzung. Alles schön und gut, aber welcher von beiden ist nun der würdigere Space Harrier?
Das Wichtigste bei dieser Sorte von 3D-Games ist wohl immer eine schnelle Grafik, denn ohne optisch ansprechende und vor allem rasante Action ist die Motivation bald im Keller. Elite trumpft in dieser Disziplin mit flottem Tempo und einer in jedem Level wechselnden (guten) Grafik auf. Der PAL-Overscan-Screen (rühmliche Ausnahme bei Amiga-Games!) verstärkt das Automatenfeeling noch. Space Harrier II ist im direkten Vergleich eine äußerst lahme Angelegenheit, man kann sich mit dem Reagieren durchaus Zeit lassen! Die Grafik ist allerdings etwas detaillierter und ebenso abwechslungsreich, dafür trübt ein fetter NTSC-Streifen den unteren Bildschirmrand. Beiden gemein ist eine Bonussequenz, bei der gekillt werden darf, ohne daß die armen Feinde etwas entgegenzusetzen haben. Einziger Unterschied: Während man dabei beim Ur-Harrier auf einem Drachen reitet, wird beim Nachfolger per Jet-Board über die Endlos-Ebene gedüst.
In punkto Sound hat Space Harrier I wieder die Nase vorn: Die Musik ist gut, es gibt viele Stücke, zudem hat man für knackige Effekte und eine perfekte Sprachausgabe gesorgt. Und Teil 2? Hier darf man sich entweder die düdelnde Musik *oder* schlechte FX anhören, die Sprachausgabe ist ebenfalls kaum überzeugend.
Kommen wir zur Steuerung: Beide Games lassen sich mit Joystick oder Maus spielen, wobei auch hier Teil 1 die besseren Karten hat; die Steuerung ist fabelhaft, die Handhabung gut. So ertönt beispielsweise ein Warngeräusch, wenn man auf ein unzerstörbares Objekt zufliegt, und die Gegner sind immer fair. Die Steuerung beim „Zweier" ist nicht ganz so genau, ein Warnsignal ist bei *dem* Tempo eh' überflüssig. Highscore-Listen gibt's auch wieder hüben wie drüben, wobei unverständlicherweise keine abgespeichert wird.
Wer sollte sich nun was zulegen? Gerade beim ersten Teil wird sich mancher darüber ärgern, daß er die ältere Version schon gekauft hat, denn ein Umtausch dürfte kaum noch möglich sein. Die richtigen Fans werden wahrscheinlich trotzdem zuschlagen, denn Space Harrier I ist (zumindest meiner bescheidenen Meinung nach, Michael z.B. sieht die Sache wieder etwas anders) eine der besten Automaten-Umsetzungen überhaupt. Teil 2 ist wohl eher Action-Neulingen zu empfehlen, die ein unkompliziertes Game suchen, das keine übermäßig schnellen Reaktionen verlangt. Alleine die Tatsache, daß für Harrier Nummero Uno ganze neun (!) Bild-

Space Harrier I: Hübsche Grafik, flottes Tempo

schirmleben bereit stehen, während man im zweiten Streich mit den gebotenen vieren bequem zurecht kommt, spricht eine deutliche Sprache! Auch die Option, von Anfang an jeden Level anwählen zu können, ist für unerfahrene JoystickArtisten eine feine Sache, während sie altgedienten Action-Freaks wohl eher auf die Motivation schlagen dürfte. (mm)

Space Harrier I

Grafik: 81%
Sound: 82%
Handhabung: 75%
Spielidee: 22%
Dauerspaß: 73%
Preis/Leistung: 64%
Red. Urteil: 72%
Für Fortgeschrittene
Preis: ca. 69,– DM
Hersteller: Elite
Bezug: International Software

Spezialität: Trotz der zwei Disketten kommt man auch mit nur einem Laufwerk prächtig zurecht, es muß kaum gewechselt werden.

Space Harrier II

Grafik: 79%
Sound: 61%
Handhabung: 66%
Spielidee: 24%
Dauerspaß: 58%
Preis/Leistung: 59%
Red. Urteil: 63%
Für Anfänger
Preis: ca. 64,– DM
Hersteller: Grandslam
Bezug: International Software

Spezialität: Nur eine Disk, dafür gibt es keinen Kopierschutz! Wer mag, kann in einem Options-Menü die Steuerung „umdrehen".

Highway Patrol II

Die Flut von Autorennspielen für den Amiga will einfach nicht verebben, obwohl es die Dinger nun wirklich schon wie Sand am Meer gibt. Den neuesten Schlag in die alte Kerbe haut das französische Softwarehaus Microids.

Die Grundidee erinnert fatal an Oceans „Chase HQ": Aus einem Karteikasten wird ein Verbrecher ausgesucht, den es dann zu jagen und stellen gilt. Damit man den bösen Jungen auch findet, sind am oberen Screenrand die Koordinaten seines Fahrzeugs (und die des eigenen) angegeben. Mit Hilfe der beiliegenden Karte stöbert man ihn auf und verdient sich so (hoffentlich!) seine erste Fangprämie.

Highway Patrol ist beileibe kein Raserspiel, wie etwa „Outrun", es erinnert (vor allem grafisch) viel eher an „Test Drive 2". Die Fahrt führt durch eine Wüste mit Kakteen und Büschen, es gibt auch auffällig viele Tankstellen. Neu an diesem Verfolgungsrennen sind vor allem die zahlreichen Abzweigungen und Kreuzungen, die aber nicht gerade zur Übersichtlichkeit beitragen. Das Auto wird (mehr schlecht als recht) mit dem Joystick gesteuert, die Lenkung verhält sich bei allen Geschwindigkeiten nahezu gleich, und so was wie eine Schaltung hat der Schlitten auch nicht. Lustigerweise muß man nicht unbedingt auf der Straße bleiben, sondern kann auch Abkürzungen durch den Wüstensand nehmen – Rückwärtsfahren geht übrigens auch!

Die Grafik ist hübsch, besonders das Auto-Sprite ist eine Wucht. Leider gibt's nur immer wieder dasselbe zu sehen, außerdem ruckelt das Scrolling fürchterlich! Da auch der Sound nicht über den Durchschnitt herauskommt, kann Highway Patrol II höchstens eingefleischten Autonarren empfohlen werden – und auch das nur sehr bedingt. (mm)

Highway Patrol II

Grafik: 74%
Sound: 60%
Handhabung: 41%
Spielidee: 58%
Dauerspaß: 51%
Preis/Leistung: 46%
Red. Urteil: 52%
Für Fortgeschrittene
Preis: ca. 85,– DM
Hersteller: Microids
Bezug: Leisuresoft

Spezialität: Die beigelegte Karte braucht man auch für die Kopierschutzabfrage.

Die alten Rittersleut . . .

Fred

Der Amiga Joker meint: Ubi Softs Ritter können sich immer sehen lassen: Fred ist Action-Spaß mit einem Schuß Adventure!

Action-Games im Stil des guten alten „Barbarian" sind ja nun beileibe nichts Neues auf dem Amiga – aber wenn der Hersteller Ubi Soft heißt, lohnt es sich fast immer, einen Blick darauf zu werfen!

Aber zuerst natürlich die übliche Vorgeschichte: Freds Angetraute wurde von Ultimor entführt; der ist dummerweise auch noch Herrscher über alle finsteren Gestalten der Gegend! Aber Fred ist schließlich ein ganzer Held und macht sich, mit Schwert und Wurfmessern bewaffnet, auf, um seine Gattin zu befreien. Sein Weg führt durch einen finsteren Wald, wo Zwerge, Schlangen und Riesenvögel hausen. Die Viecher wechseln gelegentlich, nach einiger Zeit begegnet man z.B. Untoten und Geistern.

Die Grafik ist sehr detailreich und vor allem witzig und originell gemacht, schon das gelungene Intro ist sehenswert. Der Sound besteht aus einer mittelmäßigen Musik und guten, abwechslungsreichen Effekten. Der Hammer bei diesem Spiel ist aber die Steuerung: Die Programmierer haben den Joystick mit soviel Funktionen ausgerüstet, wie noch niemand vor ihnen! Man kann in alle Richtungen schießen, sich ducken oder drehen, springen, rollen und in der Ebene vor und zurück laufen. Diese enorme Vielfalt an Möglichkeiten führt (anfangs) natürlich auch zu etlichen Fehlsteuerungen.

Nicht so schön bei diesem Game sind das Ruckel-Scrolling, das Fehlen von Highscores (genauer: es gibt gar keine Punkte) und ein paar unfaire Stellen; ansonsten ist Fred ein nettes Actionspiel mit einem Hauch Adventure. (mm)

Fred

Grafik:	78%
Sound:	72%
Handhabung:	65%
Spielidee:	61%
Dauerspaß:	71%
Preis/Leistung:	70%
Red. Urteil:	71%

Für Fortgeschrittene
Preis: ca. 69,– DM
Hersteller: Ubi Soft
Bezug: Gamesworld

Spezialität: Vor dem Spielen in der Anleitung den Part über die Steuerung lesen! Sich abrollen bringt einen übrigens schneller vorwärts als gehen.

Hoppe, hoppe, Reiter . . .

Grand National

Nach Omni-Plays lahmem „Horse Racing" soll nun also ein weiteres Pferderennen über die Amiga-Screens galoppieren. Elite hat dabei auf eine Mischung aus Strategie und Renn-Action gesetzt – leider dürfte es aber auch hier nicht für einen der vorderen Plätze reichen . . .

Dabei läßt sich die Sache gar nicht so übel an: Ehe man im Grand National, immerhin der Welt härtestes Hürdenrennen, an den Start gehen darf, muß zunächst einmal die Spieldauer bestimmt werden (ein, fünf oder zehn Jahre), dann kauft man sich ein Pferdchen. Daß mit den anfänglichen 10.000 Pfund kein preisgekrönter Luxusgaul drinn' ist, ist klar, aber schließlich warten zwischen drei- und vierzigtausend Mücken Preisgeld, und man kann ja auch ein bißchen wetten (muß gottlob nicht unbedingt auf die eigene Mähre sein). Verlassen wir nun per Icon-Klick das häßliche, aber übersichtliche Options-Menü in Richtung Rennbahn.

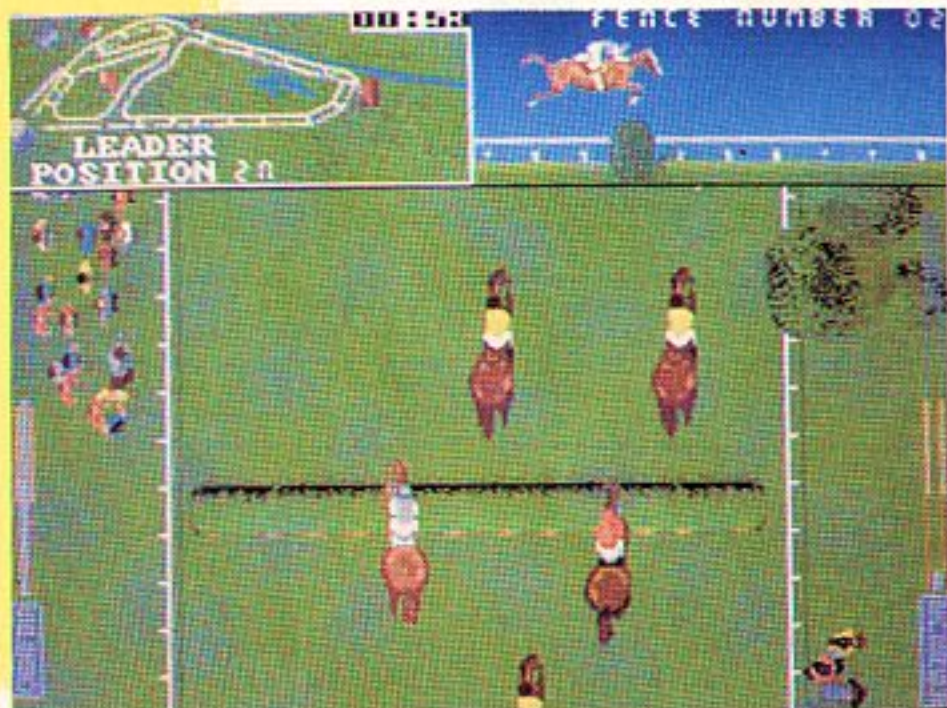
Hier ist jedoch nichts weiter als ödes Joystickrütteln angesagt; Hürden werden per Feuerknopf genommen. Die bescheidene Grafik zeigt das Geschehen aus der Vogelperspektive, in zwei kleinen Windows kann man noch die Seiten- bzw. Gesamtansicht bewundern. Als Sounduntermalung gibt's Hufgetrappel, einen toll digitalisierten Ansager und nervtötendes Gedudel im Auswahlscreen.

Insgesamt glänzt Grand National durch kaum vorhandenen Spielspaß: Das strategische Element beschränkt sich auf die Auswahl des richtigen Pferdes, und der Action-Teil ist so langweilig, daß er die Bezeichnung eigentlich gar nicht verdient. Wie so oft beim richtigen Pferderennen: außer Spesen nix gewesen! (ml)

Grand National

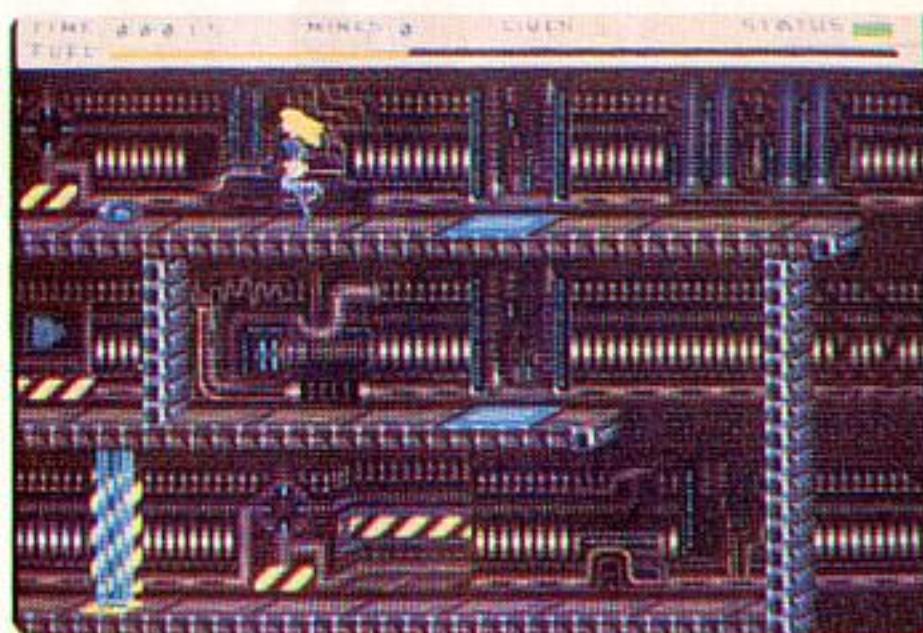
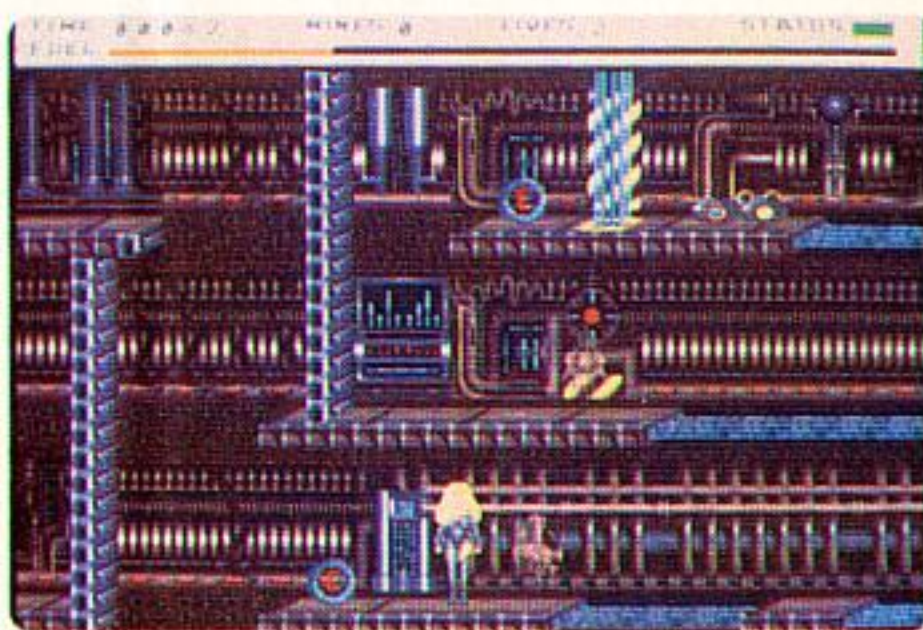
Grafik:	52%
Sound:	52%
Handhabung:	51%
Spielidee:	38%
Dauerspaß:	32%
Preis/Leistung:	34%
Red. Urteil:	36%

Für Anfänger
Preis: ca. 64,– DM
Hersteller: Elite
Bezug: Bomico

Spezialität: Zwei Disks, es wird aber nur ein Laufwerk angesprochen (ist auch nur ein Wechsel erforderlich). Die schlecht kopierte englische Anleitung enthält eine Liste aller verfügbaren Pferde.

FINAL COUNTDOWN

Ein unbekanntes Flugobjekt riesigen Ausmaßes rast mit wahnsinniger Geschwindigkeit auf unsere Erde zu! Was mag das sein? Ein Komet, Weltraummüll oder vielleicht gar ein außerirdisches Raumschiff?

Um Klarheit über das mysteriöse Ufo zu erlangen, wird eine erfahrene Pilotin ins All geschickt. Sie soll den Flugkörper erforschen und gegebenenfalls zerstören.
Soviel zur Hintergrundstory von Final Countdown; das Game selbst präsentiert sich als gelungene Mischung aus „Impossible Mission", „Hacker" und „Castles of Dr. Creep". Mit dem Joystick steuert man die hübsche Heldin durch das riesige Raumschiff (also doch ein Raumschiff – wer's gleich gewußt hat, gewinnt Mutters alten Blumentopf). Bei der Erkundungstour durch die unzähligen Gänge stößt man des öfteren auf Computerterminals – einfach die Spielfigur direkt davor plazieren, und schon erscheint ein Monitor am Screen. Jetzt noch schnell ein paar Befehle eintippen, und der Compi erklärt einem die Verteidigungsanlagen und wie sie abgestellt werden. Außerdem verrät er dem Spieler, wo die Ausgänge zum nächsten Level sind und wie man mit den vielen Robotern umgehen muß, die überall herumstreunen und unserer Pilotin die Lebensenergie rauben.
Um aber überhaupt zu den einzelnen Terminals zu kommen, ist einiges an Strategie und vor allem Geschick mit dem Joystick erforderlich. Das Raumschiff ist nämlich äußerst komplex und steckt voller Hindernisse. So gibt es Laserbarrieren, die man erst abschalten muß, um sie passieren zu können; desweiteren Aufzüge, Tretminen, Teleporter und tiefe Abgründe. Glücklicherweise ist die Heldin in der Lage, durch die Luft zu schweben – jedenfalls, solange der Sprit in ihrem Rucksack-Chopper reicht (also rechtzeitig nach Nachschub in Form von Energiekapseln umsehen!). Eine Wumme, um die Roboter umzublasen, hat sie leider nicht, ein paar vereinzelt herumliegende Minen sind die einzigen Waffen. Versperrt also so ein Blechkamerad den Weg, lockt man ihn am besten in eine Falle: Man lotst ihn z.B. in einen schon erforschten Teil des Schiffs und schaltet eine Laserbarriere ein, die ihm den Rückweg abschneidet.
Um das Game zu lösen, ist man sehr auf die Hilfe der Computer angewiesen. Man kann sogar kleine Programme schreiben und Disketten einlegen (Vorsicht – die Compis sind ausgesprochen virenanfällig!). Nur wer alle Infos sammelt, hat eine Chance, durchzukommen – am besten die Messages mitschreiben.
Spielerisch ist Final Countdown ziemlich ausgereift, es gibt kaum linke Stellen, und wenn, lassen sie sich mit Spielpraxis und Geschick meistern. Auch Grafik (besonders die herrlichen Animationen der Heldin) und Sound (unheimliche Geräusche auf Schritt und Tritt) sind gut gelungen. Demonware hat da wirklich ein großartiges Spiel geschaffen, das voll kniffliger Rätsel steckt und sowohl technisch als auch spielerisch einiges zu bieten hat. Mehr davon! (C. Borgmeier)

Schweres Heldenleben: Nix wie Streß, und dann noch in zerrissenen Hosen!

Der Amiga Joker meint: Final Countdown ist spielerisch ausgereift und technisch gelungen – eine echte Herausforderung!

Spezialität: Ein ExtraHandbuch erklärt den Umgang mit dem Bordcomputer und seine Programmierung.

Final Countdown

Grafik:	76%
Sound:	73%
Handhabung:	79%
Spielidee:	80%
Dauerspaß:	82%
Preis/Leistung:	78%
Red. Urteil:	81%

Für Fortgeschrittene
Preis: ca. 69,– DM
Hersteller: Demonware
Bezug: Demonware Softwarehouse

Na so was! Da gibt es seit über einem Jahr Demoversionen und Bildschirmfotos von dem neuen Magic Bytes-Game, aber die endgültige Fassung sieht nun völlig anders aus! Grafik, Konzept und Spielprinzip haben sich plötzlich grundlegend gewandelt . . .

U.S.S. JOHN YOUNG

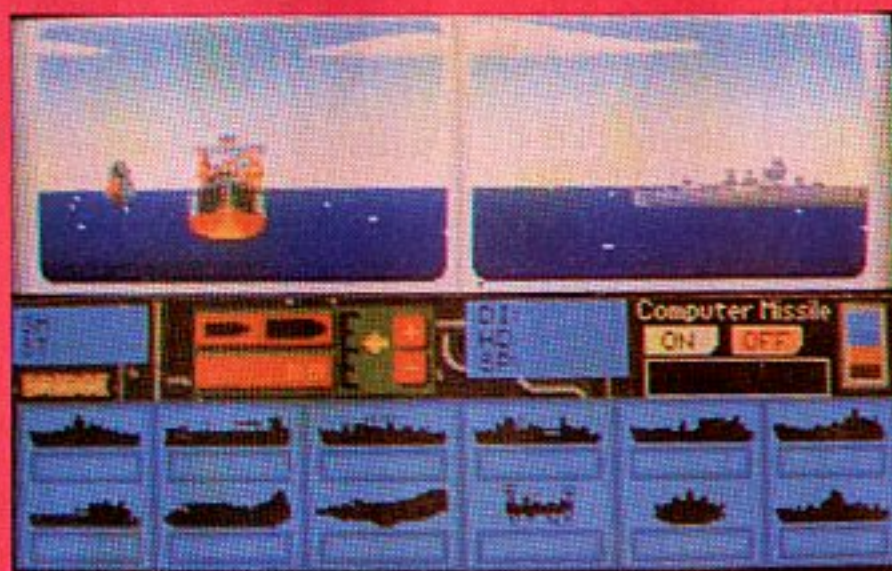
Dazu meint Magic Bytes-Boss Meiertobehrens: „Wir haben das eigentliche U.S.S John Young nicht rechtzeitig fertigbekommen. Stattdessen haben wir von einem skandinavischen Softwarehaus eine Zerstörersimulation aufgekauft, die wir jetzt unter dem gleichen Titel veröffentlichen. Das Spiel mit der ausgefüllten 3D-Vektorgrafik erscheint hoffentlich Ende des Jahres als U.S.S John Young II". Na, da soll sich noch einer auskennen.... Aber gut, schauen wir uns mal die „falsche" U.S.S John Young an:

Bevor es ins große Schlachtgetümmel geht, darf der Spieler erst mal auswählen: welche Mission (vier Stück), welches Seegebiet (auch vier) und ob Tag oder Nacht. Dann tuckert man mit seinem Zerstörer los, das Schiff wird mit dem Joystick manövriert, die zahlreichen Instrumente bedient man per Maus. Es gibt einen Radarschirm, Sonar, Radio und ein Funkgerät, mit dem Kontakt zur Basis oder zu feindlichen Schiffen aufgenommen werden kann (immer vorausgesetzt, daß man die richtigen Frequenzen kennt). Außerdem transportiert der Zerstörer einen Haufen Waffen: Manuell gesteuerte Raketen und Torpedos; wer ganz sicher treffen will, kann auch computergesteuerte Torpedos abfeuern. Die finden zwar immer ins Ziel, sind aber nur in sehr geringer Zahl vorhanden.

Ab und zu sollte man einen Hafen anlaufen, um Ersatzteile und Proviant an Bord zu nehmen. Mit genügend Ersatzteilen lassen sich kleinere Schäden am Schiff nämlich auch auf hoher See beheben. Und ohne ausreichend Proviant ist die Besatzung nicht richtig einsetzbar, so daß (genauso wie bei schweren Verlusten) bestimmte Posten unbesetzt bleiben. Für den Spieler bedeutet das, daß dann verschiedene Instrumen[...]tschiffe auf einmal einfach ihren Geis[...]ch hatte, weiß, woben. [...]ede! Man muß mit

Die Schlachten [...]menten und der ziemlich drama[...]ng schon beschon einmal d[...]t sein, um eine Mission zu überleben. Rein vom Spielerischen her würde ich persönlich zwar das alte „Silent Service" der U.S.S John Young vorziehen, aber die Stärke des Games liegt eben eindeutig in der großen Komplexität und Realitätsnähe. Von der Grafik bin ich auch etwas enttäuscht, so ist beispielsweise die Instrumentendarstellung etwas zu farbenfroh geraten – das sieht zwar recht hübsch aus, erinnert jedoch mehr an einen Ausflugsdampfer, denn an ein ausgewachsenes Kriegsschiff. Bei den Animationen wurde ebenfalls ein bißchen geschlampt; z.B. tauchen getroffene Schiffe immer brav gleichmäßig ins Meer, selbst wenn sie eigentlich mit der Spitze zuerst sinken müßten.

Trotz dieser Schönheitsfehler ist U.S.S John Young eine recht ansprechende Simulation geworden, die unterschiedlichen Missionen dürften jedenfalls Simulations-Freaks eine ganze Zeit bei der Stange halten. Allen Amiga-Kapitänen ein feucht-fröhliches Ahoi für's erfolgreiche U-Boot-Jagen oder Ölbohrplattform-Versenken! (C. Borgmeier)

Der Amiga Joker meint:
Diskette rein – Leinen los – mit U.S.S. John Young ist das Jagdfieber groß!

U.S.S John Young	
Grafik:	64%
Sound:	63%
Handhabung:	67%
Spielidee:	75%
Dauerspaß:	78%
Preis/Leistung:	72%
Red. Urteil:	71%

Für Fortgeschrittene
Preis: ca. 69,–DM
Hersteller: Magic Bytes
Bezug: Magic Bytes

Spezialität: Zwei Disketten. Schön gemacht: All die vielen Schiebregler und Knöpfchen auf den diversen Anzeigetafeln (erreichbar per Menü) haben Sinn und Funktion!

Fußballspiele gibt es für den Amiga schon haufenweise, Fußballmanagerspiele ebenso – aber beides in einem? In dieser Hinsicht steht Kristalis Softwares neues Game allein auf weiter Flur! Aber es kommt noch besser ...

MANCHESTER UNITED

Der Amiga Joker meint: Darauf hat so mancher Computer-Kicker schon lange gewartet: Action plus Strategie in einem!

Tja, es ist tatsächlich eine kleine Premiere: Bis dato hat uns die Software-Industrie meist Arcade-Fußball geboten, als bekannteste (und beste!) Vertreter wären da vor allem „Kick Off" und „Microprose Soccer" zu nennen. Auf der anderen Seite gibt es für die Strategen unter uns die Managerspiele, bei denen es mehr auf geschicktes Taktieren ankommt als auf große Joystick-Künste. Bisher waren diese beiden Fußballwelten immer getrennt wie Damen- und Herrentoiletten – bisher!

Bei Manchester United kann der Spieler wählen zwischen besagter Mischung oder dem reinen Arcadeteil (quasi als Notlösung für Action-Freaks!). Kommen wir zuerst zur Action: Hier wird von links nach rechts gescrollt, äh, geruckelt. Alles was man aus der Sportschau so kennt, gibt's auch hier: Pässe, Frei- und Eckstöße, Elfmeter, Fouls, Schiri und Linienrichter. Der Ball wird schön schnell gespielt, das Ganze sieht recht realistisch aus und macht einen Höllenspaß. Erwähnenswerte Details sind eine Zeitlupen-Wiederholung auf der Videoleinwand (schlecht sichtbar, aber das ist in Wirklichkeit schließlich auch so), eine Art Radarschirm, auf dem man den Standort von Ball und Spielern sieht, sowie ein Anzeige-Pfeil, der den gerade aktiven Spieler markiert.

Wie sieht nun der Managerteil aus? Vertreten sind die üblichen Standard-Optionen, wie Mannschaftsaufstellung, Verletzungen, Transfers, Training und so weiter. Dazu die obligatorischen Tabellen und Statistiken, die das Strategendasein erst so richtig versüßen. Alles in allem eine robuste, wenn auch etwas hausbackene Managersimulation – besser als die meisten, aber natürlich nicht so ausgefeilt wie z.B. „Bundesliga Manager".

Die Grafik ist, gemessen an anderen Fußball-Games, sehr gut; vereinzelt werden digitalisierte Bilder verwendet, etwa bei den Portraits der Spieler. Die Steuerung im Managerteil erfolgt komplett über Icons, ungewohnterweise per Doppelklick. Sound: Die Musik paßt schön zum Thema, die Effekte während des Spiels sind nicht ganz so gelungen. Die Einzelteile sind für sich betrachtet schon recht ordentliche ComputerUnterhaltung, zusammen ergeben sie ein sehr gutes und lange motivierendes Fußballspiel, das sogar einen Footballmanager-Muffel wie mich eine ganze Weile bei der Stange gehalten hat! Ein paar Minuspunkte muß man trotzdem noch erwähnen: Der Actionteil hat keine Pause-Funktion; die Anleitung ist zwar in passablem Deutsch, sie klärt den Spieler aber beispielsweise nicht darüber auf, daß man mit den F-Tasten das Radar verschieben kann. Außerdem muß man im Actionteil mindestens 10 Minuten spielen, sonst geht gar nix – aber das dürfte den echten Fußball-Fan eigentlich kaum schocken ... (mm)

Manchester United

Grafik:	82%
Sound:	74%
Handhabung:	78%
Spielidee:	85%
Dauerspaß:	83%
Preis/Leistung:	89%
Red. Urteil:	85%

Variabel
Preis: ca. 69,– DM
Hersteller: Kristalis
Bezug: Frank Heidak

Spezialität: Das Spiel läßt sich lobenswerterweise auch auf deutsche Textausgaben einstellen, die Übersetzungen sind allerdings nicht ganz so lobenswert ...

Kernkraft für Tüftler!

Atomic

Der Amiga Joker meint: Die Molekular-Knobelei Atomic sorgt für (Atom-)bombigen Spielspaß!

Rein „programmiertechnisch" gesehen, ist Thalions neues Knobelspielchen nichts Besonderes: Keine spektakulären Sounds, keine aufwendigen Grafiken und auch keine verblüffenden Effekte. Und dennoch macht dieses Game total süchtig!

Die simple, aber geniale Spielidee kann begeisterte Tüftler wochenlang an den Monitor fesseln. Dabei geht es bei Atomic einfach nur darum, verschiedene Atome zu einem Molekül zusammenzusetzen. Insgesamt kann sich der wackere Hobby-Chemiker 30 verschiedene Moleküle basteln. Dummerweise bewegen sich die Atome nur in bestimmten Bahnen; der Spieler ist dadurch gezwungen, recht knifflige Strategien auszuhecken – und das unter extremem Zeitdruck! Am Anfang ist alles noch ganz einfach, das Wassermolekül nachzubauen, ist wirklich keine große Kunst. Aber spätestens ab dem sechsten Molekül geraten auch ausgefuchste Strategen ins Grübeln!

Vor allem zu zweit macht dieses Grips-Game so richtig Laune: Beide Spieler versuchen sich dann abwechselnd an einem Molekül; einerseits müssen beide zusammenarbeiten, um in den nächsten Level zu gelangen, andererseits bekommt nur derjenige Spieler Punkte, der das letzte Atom ins Molekül einfügt. Und das führt zu erheblichen Komplikationen, das könnt Ihr mir glauben! Wenn also Grafik, Sound und Präsentation auch zu wünschen übrig lassen, spielerisch ist Atomic ein absoluter Hochgenuß. Fans von „Tetris" oder „Pipe Mania" werden ihre helle Freude damit haben!

(C. Borgmeier)

Atomic

Grafik:	30%
Sound:	59%
Handhabung:	80%
Spielidee:	89%
Dauerspaß:	82%
Preis/Leistung:	78%
Red. Urteil:	79%

Variabel

Preis: ca. 65,– DM

Hersteller: Tale/Thalion

Bezug: Gamesworld

Spezialität: Eine Highscore-Liste dokumentiert die erfolgreichsten Atomversuche.

Kartenhaie unter sich ...

Hoyle Book of Games

Anfang des 18. Jahrhunderts schrieb ein gewisser Edmond Hoyle die Grundregeln berühmter Kartenspiele in einem Buch nieder. Sechs dieser (amerikanischen) Karten-Klassiker kann der geneigte Zocker jetzt gegen verschiedene Computergegner ausprobieren.

Ob Sierras neueste Veröffentlichung in Deutschland besonders große Gewinnchancen hat, wage ich allerdings zu bezweifeln. Oder habt ihr schon mal etwas von „Cribbage", „Crazy 8s", „Gin Rummy Hearts", „Klondyke Solitaire" oder „Old Maid" gehört? Ich auch nicht! Schade, daß nicht wenigstens ein paar auch hierzulande bekannte Games mit dabei sind, denn die Aufmachung ist wirklich sehr gelungen.

So gehören etwa zu den 18 Computergegnern auch einige Helden aus anderen Sierra-Games, z.B. Larry Laffer oder der Star der „Space Quest"-Trilogie, Roger Wilco. Außerdem kann man gegen einige Herrschaften antreten, die es mit dem Spielen (und Gewinnen!) nicht so wahnsinnig ernst nehmen: Eine Bulldogge, ein weinerlicher Junge oder ein junger Bursche mit Robin Hood-Mütze beispielsweise. Ja, es stehen sogar verschiedene Rückenmuster für die Karten zur Verfügung, und mit der Maus lassen sich in Pull Down Menüs noch etliche Optionen anwählen (Sound on/off, Spielregeln, Spielstand abspeichern, usw.).

Hoyle Book of Games besitzt ein gutes Konzept, eine gelungene Grafik und einen halbwegs erträglichen Sound. Da aber hier bei uns kein Mensch die angebotenen Spiele kennt, wird sich wohl auch kaum jemand finden, der bereit ist, den stolzen Sierra-Preis von über hundert Märker zu berappen. Tja Jungs, hättet ihr mal lieber Skat oder Poker dazugepackt ...!

(C. Borgmeier)

Hoyle Book of Games

Grafik:	69%
Sound:	48%
Handhabung:	79%
Spielidee:	52%
Dauerspaß:	33%
Preis/Leistung:	18%
Red. Urteil:	43%

Für Experten

Preis: ca. 109,– DM

Hersteller: Sierra On-Line

Bezug: Peksoft

Spezialität: Zwei Disketten, Installation auf Harddisk geht auch. Jeder der Computer-Gegner stellt sich in einem kleinen Textfenster vor.

Wer kennt dieses Spiel? (Wahrscheinlich keiner ...)

Der Amiga Joker meint:
Ob Story, Grafik oder das gelungene Icon-System – bei The Jetsons stimmt eigentlich alles!

Was die Familie Feuerstein für die Steinzeit ist, das sind die Jetsons für die ferne Zukunft – eine durchschnittliche amerikanische Chaoten-Family eben. Während sich das lahme Geschicklichkeitsspielchen mit Fred Feuerstein seinerzeit als arger Langweiler entpuppte, macht das Adventure um George Jetson auf den ersten Blick einen sehr guten Eindruck. Und auf den zweiten?

Nun, zunächst einmal springt ins Auge, daß die große Verpackung außer zwei Disketten nur Luft, ein Werbeheftchen und einen 6seitigen Comic mit der Vorgeschichte enthält. Immerhin erfährt man, daß der gute George trotz deutlicher Warnung seines Chefs mal wieder verpennt hat. Wenn er dennoch seinen Job behalten will, ist Beeilung angesagt: Die Zeit reicht kaum noch für die schreckliche Brühe, die die Robot-Haushälterin Rosie für Kaffee hält, dann geht's mit dem Turbolift in die Garage, wo der Mini-Jet geparkt ist. Aber wo sind die Zündschlüssel? Ah, Töchterchen hatte sich doch gestern abend die Karre ausgeborgt.... Hat man es endlich bis ins Büro geschafft, präsentiert einem der erboste Mr. Spaceley die Quittung in Form eines gefährlichen Auftrags: Auf dem beliebten Ausflugsplaneten Robotopia sorgt eine geheimnisvolle Mauer für Verwirrung – das Ding versperrt plötzlich die schöne Aussicht, weshalb immer mehr Touristen ausbleiben. Aufklärung tut not!

Um das Geheimnis zu lösen, genügt der gesunde Menschenverstand und eine Maus; The Jetsons kommt nämlich ganz ohne Texteingaben aus. Und das, dank eines einfallsreichen Menüsystems, gar nicht schlecht! Die linke Seite des Screens teilen sich die farbenfrohen Comic-Grafiken und die Textausgaben, rechts leitet der Spieler sämtliche Aktionen ein. Hier finden sich sechs Icons für Öffnen, Schließen, Betrachten etc.. Daneben werden alle verfügbaren Ausgänge, sowie die mitgetragenen Gegenstände angezeigt. Die Handhabung (im Stil von „Deja Vu" oder „Uninvited") gestaltet sich denkbar einfach: Ein Klick auf das Öffnen-Icon, dann auf den Gegenstand direkt im Bild, und schon ist das Ding offen! Um Dinge einzusacken, genügt es, sie mit der Maus direkt aus der Grafik ins Inventory-Fenster zu verschieben. Zur Interaktion mit anderen Charakteren gibt's noch ein Dialog-Fenster, in dem zu jeder Situation verschiedene Sätze zur Auswahl stehen.

Die Vorteile dieses Systems liegen auf der Hand: Man braucht sich nicht lange mit einem unverständigen Parser herumärgern und kann sich stattdessen voll auf die Story konzentrieren. Und die bietet, neben den wirklich hübschen und teilweise sogar animierten Bildern, noch eine Menge witziger Dialoge – zwar in Englisch, aber relativ leicht zu verstehen. Sound gibt's auch, aber nur in sehr sparsamer Dosierung. Was soll man also bemängeln? The Jetsons ist ein durch und durch gelungenes Computer-Abenteuer, das dank seines genialen Systems einerseits sehr einsteigerfreundlich ist und andererseits auch fortgeschrittenen Zockern genügend Spielraum läßt. Auch auf den zweiten Blick ein Hit... (ml)

The Jetsons

Grafik:	84%
Sound:	69%
Handhabung:	92%
Spielidee:	80%
Dauerspaß:	84%
Preis/Leistung:	79%
Red. Urteil:	87%

Für Anfänger
Preis: ca. 85,– DM
Hersteller: Microillusions
Bezug: Frank Heidak

Spezialität: Paßwortabfrage. Zum Laden/Saven einfach am oberen Screen-Rand auf den rechten Mausknopf drücken. Wer das Spiel eine Zeit lang unterbricht, wird bis zur nächsten Mausbewegung mit hübschen Mustern unterhalten...

FIRE

Auf in den Kampf gegen die böse Drogen-Mafia!

Der Schweiß strömt in Bächen über den Rücken hinab, die Hand hält sich verkrampft am Steuerknüppel fest, am Daumen bilden sich erste Blasen – Fire ist ein mörderisch schweres Ballerspiel!

Fünf wahnwitzige Missionen verlangen dem Spieler das Äußerste an Reaktionsvermögen und Geschicklichkeit ab. Es geht darum, mit einem Kampfhubschrauber über eine karge Landschaft zu fliegen und dabei feindliche Ziele zu zerstören. Mal sind es Koka-Felder und Raffinerien der Drogenmafia, ein andermal ein mit Rauschgift beladener Zug, U-Boote, Abschußrampen oder Industrieanlagen. Immer müssen *sämtliche* Bodenziele, aber auch *alle* angreifenden Helikopter vernichtet werden.
Obwohl unendlich viele Continues zur Verfügung stehen, brauchen selbst fortgeschrittene Action-Freaks eine ganze Weile, um alle Missionen durchzuspielen. Nur allzuoft kollidiert der eigene Hubschrauber mit feindlichen Helis oder gerät in deren Schußlinie. Manche der fliegenden Gegner hinterlassen bei Treffern Metallkapseln; sie enthalten zusätzliche Energie, Benzin oder eine Kanone, die Doppelschüsse abfeuert – andere Extrawaffen gibt es nicht.
Grafisch ist nichts Außergewöhnliches geboten: Der Himmel besteht aus blauen Streifen, die Landschaften aus grünen Baumreihen. Dafür weiß das Vier-Wege-Scrolling zu gefallen; selbst wenn sich noch so viele Sprites auf dem Screen tummeln, es ruckelt nie! Auch der Sound geht soweit in Ordnung, wenngleich er während des Spiels nicht mehr die Klasse der fetzigen Titelmelodie erreicht. Anders gesagt: Fire ist technisch zwar keine Offenbarung, kann aber trotzdem für geraume Zeit recht gut unterhalten. (C. Borgmeier)

Fire

Grafik:	61%
Sound:	72%
Handhabung:	60%
Spielidee:	52%
Dauerspaß:	68%
Preis/Leistung:	60%
Red. Urteil:	61%

Für Fortgeschrittene
Preis: ca. 79,– DM
Hersteller: New Deal
Bezug: Rushware

Spezialität: Highscores sind zwar da, werden aber nicht gesaved. Auch eine Pause-Taste haben wir schmerzlich vermißt!

HELLRAIDER

Tolle Optik: fehlen nur noch schlappe 4095 Farben ...

Das Atari-Label ARC, sonst eher für historische Simulationen bekannt, präsentiert uns zur Abwechslung mal ein ganz normales Ballerspiel. Und, ähem, wie soll ich sagen – dieses Game ist schlicht und ergreifend schlecht!

Höre ich da jemand über alte Feindschaft und Vorurteile tuscheln? Gut, schreiten wir zur Autopsie! Ziel des Games ist es (wer hätte es gedacht?), möglichst viele Ebenen zu schaffen und möglichst viele Punkte zu ergattern. Dazu hat der Spieler mehrere Möglichkeiten: Er läßt entweder ein großes, häßliches Sprite (Mutterschiff) über den eintönigen Screen kriechen und Diamantenhaufen einsammeln, oder er versucht, ein kleines, häßliches Sprite (Beiboot, Babyschiff, was weiß ich?) mit dem Joystick zu steuern und das Große mit den Cursortasten. Das Große sammelt wieder, das Kleine stürzt sich auf die ebenfalls häßlichen Gegner. Mit der letzteren Methode können sich auch zwei Spieler die Arbeit teilen.
Aber sehr wahrscheinlich findet man erst gar keinen Mitspieler, außer man ist schlau genug, zu verschweigen, was da auf einen zukommt. Warum? Weil erstens die Kollisionsabfrage ziemlich mies ist, weil man zweitens nicht vernünftig zielen kann, und weil drittens die Steuerung anscheinend überhaupt nur dazu da ist, einem Schwierigkeiten zu machen. Und dann die Grafik! Der erste Level ist eintönig rot, genauer gesagt besteht er aus einer roten Ebene, die aufgelockert wird durch Vulkane (rot), Lavaseen (rot) und Blasen (auch rot). Der zweite Level bietet dasselbe in einer Art Blau. Das Ganze wird zugegebenermaßen sanft gescrollt. Noch was? Ach ja, der Sound ist genauso fürchterlich wie der Rest des Games! (H.W. Raabe)

Hellraider

Grafik:	37%
Sound:	20%
Handhabung:	18%
Spielidee:	24%
Dauerspaß:	5%
Preis/Leistung:	16%
Red. Urteil:	19%

Für Anfänger
Preis: ca. 69,–DM
Hersteller: ARC
Bezug: Gamesworld

Spezialität: Viersprachige Anleitung, fehlerhafte Highscore-Liste, vermutlich kopiergeschützt – aber wen interessiert das schon?

„Scheibenschießen" mit beweglichen Zielen . . .

Terroristen haben auf einer kleinen Insel alle strategisch wichtigen Punkte wie Fernsehstationen und Botschaften besetzt und halten dort Geiseln fest. Dreimal dürft Ihr raten, wer die jetzt befreien soll . . . eine Soldatin!

Bevor sie sich jedoch dieser ehrenvollen Aufgabe widmen darf, geht's erst mal ab in die Kleiderkammer. Dort wird die hübsche SF-Amazone mit dem neuzeitlichsten Stand der zukünftigen Waffentechnik ausgerüstet. Und ein paar Mausklicks später hat sie sich von einer jungen Badenixe in eine waffenstarrende Kriegsmaschine verwandelt! Angefangen bei Lasern und Granaten bis hin zum schußfesten Titan-Anzug ist in puncto Ausrüstung alles geboten. Übertreiben darf man dabei aber auch wieder nicht, denn die Heldin wird mit zunehmendem (angezeigten) Gewicht immer unbeweglicher, sprich langsamer.

Das Spiel selbst präsentiert sich auf einem zweigeteilten Screen: In der unteren Hälfte ist eine Anzeigetafel, die per (Maus-)Icons abrufbare Infos zum Gesundheitszustand, der verbleibenden Zeit, sowie der gerade benützten Waffe etc. bereithält. Im oberen Teil befindet sich das eigentliche Spielfeld; am Beginn jeder Mission (insgesamt fünf) sieht man dort einen horizontal scrollenden Korridor, in dem das Heldinnen-Sprite mit Maus oder Joystick bewegt wird. Sobald man auf der Suche nach den Geiseln einen Raum betritt, wird auf eine Pseudo-3D Darstellung umgeschaltet, ganz ähnlich wie bei den diversen „Operation"-Games. In diesen Räumen wimmelt es geradezu von hin- und herrennenden Terroristen, was dem Spieler natürlich einiges an Fingerfertigkeit und schnellen Reaktionen abverlangt. Daneben steht noch, über zusätzliche Tastaturbelegungen, eine Vielzahl von Kommandos und Waffentypen zur Verfügung – die Anleitung gibt denn auch den beherzigenswerten Hinweis, daß man Soldier 2000 am besten im Team spielt: Einer ballert, der andere wählt derweilen die verschiedenen Waffen aus.

Grafisch ist das Game im Mittelmaß angesiedelt, Animation und Scrolling sind dagegen ohne jeden Tadel. Dasselbe kann man auch von der Steuerung sagen, jedenfalls wenn man sich erstmal in den Mischmasch aus Maus, Joystick und Tastaturkommandos eingearbeitet hat. Auf Musikbegleitung haben die Programmierer ganz verzichtet, und so wird die Stille nur durch (unterschiedliche) Schußgeräusche und markerschütternde Todesschreie unterbrochen.

Durch das simple Spielprinzip (immer nur Ballern und ewig die gleichen Gegner) wird Soldier 2000 allerdings doch recht schnell langweilig. Gar nicht langweilig dürfte es dagegen der BPS bei diesem Game werden: Nicht genug damit, daß bei den Tötungsszenen reichlich Blut fließt – wenn die Heldin eins ihrer drei Leben verliert, zersplittert ihr Helm und ein höchst farbenfroher Vorhang aus Blut zieht sich über den Bildschirm! Naja, die Brutalo-Masche ist zur Zeit eben groß in Mode . . . (ur)

Soldier 2000

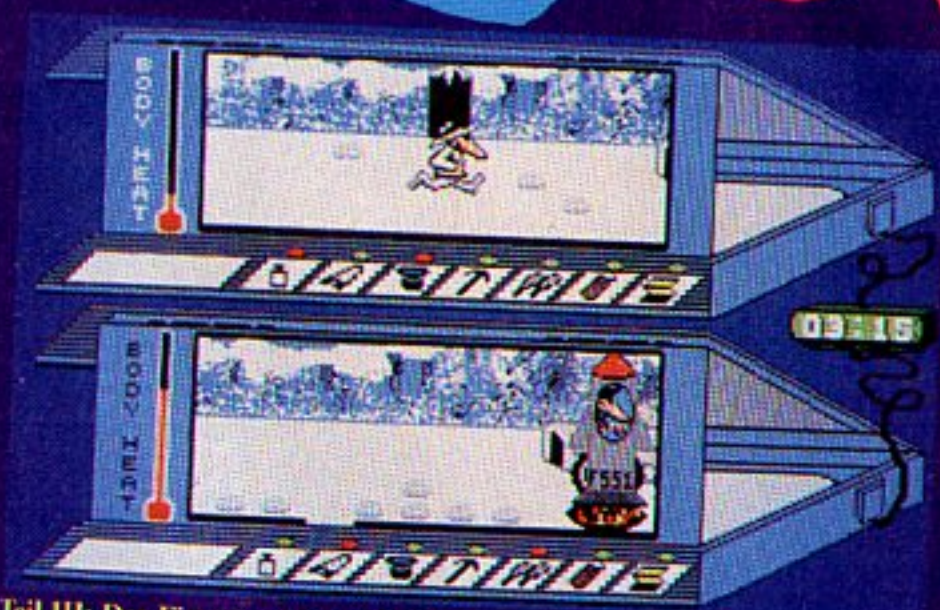
Grafik:	65%
Sound:	63%
Handhabung:	64%
Spielidee:	44%
Dauerspaß:	57%
Preis/Leistung:	56%
Red. Urteil:	58%

Für Fortgeschrittene
Preis: ca. 69,– DM
Hersteller: Artronic
Bezug: Leisuresoft

Spezialität: Wem das schlichte Blau des Screens zu fade wird – der untere (Armaturen-)Teil läßt sich farblich verändern!

Teil I: Der ewige Kampf zwischen Schwarz und Weiß . . .

Der Amiga Joker meint:
Die Spione bieten diabolischen Spaß, und das zum Taschengeldpreis!

Teil II: Irgendwo hatte ich doch hier ein Bömbchen versteckt?!

Teil III: Der Fiesere möge gewinnen!

Kaum wartet man sechs Jahre, schon lassen sich die verfeindeten Spione auch am Amiga blicken! Dafür gibt es sie jetzt gleich in dreifacher Ausfertigung, ist ja wenigstens etwas . . .

Vor langer, langer Zeit (der Amiga war noch gar nicht auf der Welt) kam eine neue Mode auf: Die Split-Screen-Spiele. Hier können auf einem geteilten Bildschirm zwei Spieler gleichzeitig um die Wette gambeln. Die bekanntesten Vertreter dieser Art waren eben jene Games um die berühmt-berüchtigten MAD-Spione. Und jetzt wird der Krieg Schwarz gegen Weiß also endlich auch auf der „Freundin" ausgetragen . . .

Das Spielprinzip ist in allen drei Teilen identisch: Die beiden Spione sitzen in einer mehr oder weniger unwirtlichen Gegend fest und müssen innerhalb einer bestimmten Zeit eine Reihe von Gegenständen finden, um von dort zu entfliehen. Während der hektischen Sucherei können sie sich durch das Anlegen von teuflischen Fallen gegenseitig das Leben schwer machen. Teil 1 spielt in den Räumen einer Botschaft, Teil 2 auf einer Südsee-Insel und im dritten hat es die Jungs ins ewige Eis verschlagen. Aber nicht nur die Orte sind unterschiedlich, auch die zur Verfügung stehenden Fallen wurden jeweils der Umgebung angepaßt: Bomben, Sprungfedern, Wassereimer und Selbstschußanlagen sind die Waffen der Wahl in Nr. 1, Kokosnuß-Bomben, Napalm, Gruben, Gewehre und Fallstricke versüßen das Inselleben in Nr. 2, und Nr. 3 bietet schließlich eiskalte Überraschungen in allen Varianten. Natürlich kann man auch seinen „Kollegen" im anderen Screen besuchen und eigenhändig verprügeln. Gewonnen hat, wer zuerst alle gesuchten Teile aufgespürt und zu einem bestimmten Punkt gebracht hat; schafft es keiner innerhalb des Zeitlimits, na-ja, dann geht halt die Welt unter! Genauer gesagt, der Vulkan auf der Insel explodiert, oder es gibt einen tödlichen Eissturm – da strengt man sich beim Suchen doch lieber etwas an, oder?

Zur Orientierung dient eine abrufbare Übersichtskarte, bei Spy vs Spy 1 ist darauf sogar der bisher zurückgelegte Weg zu sehen. Recht nett gemacht ist auch der einstellbare Schwierigkeitsgrad: Spielt man gegen den Computer und stellt diesen auf die niedrigste Stufe ein, läuft dessen Figur andauernd in die eigenen Fallen! Die Grafik sieht bei allen Teilen so aus, als wäre sie ohne Abstriche übernommen worden – vom C 64! Der Sound klingt ST-mäßig, lediglich die Effekte sind ganz erträglich. Aber Gottseidank hat man von den Vorläufer-Versionen noch etwas anderes eins zu eins übernommen: die Steuerung. Man kann alles mit Joystick, Maus oder Tastatur steuern, und das äußerst komfortabel. Wenn Grafik und Sound also auch eher bescheiden sind, langweilig wird der Kampf der Spione so schnell nicht, vor allem zu zweit macht das quirlige Strategie-Gerangel einen Höllenspaß! (mm)

Spezialität: Deutsche Anleitung, Zwei-Spieler-Modus (natürlich!), und einen Sticker mit dem Firmen-Logo gibt's auch noch dazu.

Spy vs Spy
Teil 1/2/3

Grafik:	31/34/32%
Sound:	42/36/37%
Handhabung:	81/81/81%
Spielidee:	87/87/87%
Dauerspaß:	83/83/83%
Preis/Leistung:	88/88/88%
Red. Urteil:	82/83/82%

Variabel
Preis: je ca. 29,– DM
Hersteller: Wicked Software
Bezug: Rushware

Autoscooter im All — Vortex

Ganz weit draußen, in den unendlichen Weiten des Alls, ist die Handlung dieses neuen Geschicklichkeitsspiels angesiedelt. Also, Helm auf, Diskette einlegen, und los geht's!

Das Spielfeld besteht (in allen Leveln) aus einer großen Ellipse, die links oben und rechts unten jeweils eine kreisförmige Ausbuchtung hat; diese Wurmfortsätze stellen den Ausgangspunkt für den/die Spieler dar und dienen gleichzeitig als Falle für die bösen Gegner. In der Mitte befindet sich „Vortex", ein um seine Achse rotierender Spiralnebel. Spielziel ist es, diesen Sternenhaufen abzukühlen, indem man ihm durch das Anrempeln und Zerstören herumfliegender Kügelchen (pardon, „Antimateriekugeln" – wie konnte ich nur?) die Energiezufuhr abschneidet. Ansonsten darf man sich mit von Level zu Level immer lästiger werdenden Gegnern herumschlagen, die gleichfalls als Kugel(formationen) dargestellt sind; später kommen dann noch Finessen wie unsichtbare Feinde und verdeckte Wände hinzu.

Die Grafik des Games ist herrlich bunt, aber nicht besonders abwechslungsreich. Vom technischen her gibt es nichts zu bemängeln, die vielen Sprites sind gut animiert, beim Sound wurde sogar an eine MIDI-Ausgabe gedacht. Vier Spielmodi stehen zur Auswahl: alleine, zwei Spieler hintereinander, miteinander oder gegeneinander; für die letzten beiden Möglichkeiten ist allerdings eine zweite Maus erforderlich. Vortex glänzt vor allem mit seinem neuartigen Spielprinzip, an der abstrakten Grafik dürfte man sich hingegen bald sattgesehen haben. (Stephan Rock)

Vortex

Grafik:	54%
Sound:	79%
Handhabung:	72%
Spielidee:	69%
Dauerspaß:	62%
Preis/Leistung:	65%
Red. Urteil:	66%

Für Fortgeschrittene
Preis: ca. 69,– DM
Hersteller: Visionary Design
Bezug: International Software

Spezialität: Speicherbare Highscore-Liste und (demnächst auch) deutsche Anleitung. Das Game kommt übrigens auf einer chicen roten Disk daher!

Die müden Space-Piraten: Rotor

Glaubt man den Hintergrund-Dichtern von Arcana, sieht unsere Zukunft düster aus. Sie prophezeien rapide ansteigende Arbeitslosigkeit bei gleichzeitig sinkendem Lebensstandard!

Jobmäßig gesehen, bestehen dann nur noch zwei Alternativen: Man kann entweder wie ein Sklave in den antarktischen Mineralminen malochen, oder sich bei den „Rotor Raiders" verdingen. Diese Company fliegt mit riesigen Raumschiffen in feindliche Gebiete, zerstört das dortige Verteidigungssystem und klaut anschließend alles, was nach Energiekapseln, Munition, Benzin oder Sonnenkristalle aussieht. Vor allem die Glitzersteinchen werden von den Weltraumpiraten (für die Heimreise) dringend benötigt. Immerhin sechs solcher Raubzüge wollen erfolgreich absolviert werden, ehe man sich zur „Rotor Elite" zählen darf.

Klingt gut, nicht? Leider erfüllt das Spiel die geweckten Erwartungen in keiner Weise: Man steuert ein rundes Raumschiff durch ein Labyrinth, das in der Draufsicht dargestellt ist, blickt zunehmend gelangweilt auf seinen Radarschirm und ärgert sich die meiste Zeit nur über die miese Joysticksteuerung. Daß man nach dem Einsammeln der Sonnenkristalle die Koordinaten für den Ausgang zum nächsten Spielabschnitt erhält, kann das Interesse auch nicht allzulange fesseln. Grafisch weist das Raumschiff eine bemerkenswerte Ähnlichkeit mit dem aus „Cosmic Pirates" auf, einigermaßen positiv ist mir lediglich der Sound in Erinnerung geblieben. Empfehlenswert also nur für Leute, die beim besten Willen nicht mehr wissen, wohin mit ihrem vielen Geld...
(C. Borgmeier)

Rotor

Grafik:	39%
Sound:	62%
Handhabung:	53%
Spielidee:	28%
Dauerspaß:	27%
Preis/Leistung:	42%
Red. Urteil:	36%

Für Anfänger
Preis: ca. 56,– DM
Hersteller: Arcana
Bezug: Funtastic

Spezialität: Ehe man an die richtigen Missionen ran darf, muß zuerst in einem Simulator (erfolgreich) trainiert werden. Gag am Rande: Die ST-Version liegt der Packung als Extra-Disk bei!

"..There is no escape.."

Adventures sind in letzter Zeit ja wirklich Mangelware, entsprechend groß war natürlich meine Begeisterung, als das „Dämonengrab" in der Redaktion eintrudelte. Dennoch schien Skepsis angebracht, zumal nicht Infocom, Level 9 oder Magnetic Scrolls für das neue Game verantwortlich zeichnen, sondern „Melbourne House". Diese Company ist mir nämlich noch als Schöpfer sehr mittelprächtiger Kassetten-Spiele für den C 64 in schlechter Erinnerung . . .

Die Story läßt sich jedenfalls nicht übel an: Was haben die verfeindeten Zwillingsbrüder Thai und Tzen aus grauer Vorzeit mit dem reichlich seltsamen Tod einer alten Dame, der erst letzten Mai das Herz buchstäblich in Stücke gerissen wurde, zu tun? Und vor allem: Warum ist Papi, seines Zeichens Archäologe, noch immer nicht von seiner Buddelei an einer alten Grabstätte zurückgekehrt – noch dazu an seinem Geburtstag? Fragen über Fragen, zu deren Klärung man zunächst einmal in die Rolle des Archäologen Prof. Edward Lynton schlüpft, der (gefangen in der Ausgrabungsstätte) seinem sicheren Flammentod ins Auge blickt. Nur wenn es gelingt, so viele Hinweise wie möglich zu hinterlassen, hat man später in der Rolle seines Sohnes Richard eine Chance, das drohende Unheil abzuwenden!

Leider stellt man in der Praxis recht bald fest, daß die Fantasie des Autors nicht unbedingt auch die Programmierer beflügelt hat: Demon's Tomb ist ein klassisches Adventure mit reichlich Text und einer Unmenge von Grafiken, die allerdings sehr klein und von äußerst bescheidener Qualität sind. Sound gibt's keinen, und die Rätsel sind allesamt relativ leicht, einmal davon abgesehen, daß nahezu lückenlose Englischkenntnisse vorausgesetzt werden. Allerdings wurde eine Menge Arbeit in die Benutzerfreundlichkeit investiert: Der Spieler hat die Wahl, ob er seine Anweisungen lieber per Tastatur eingeben oder per Maus (ähnlich wie z.B. in „Maniac Mansion") aus einem Menü herauspicken mag. Leider gibt sich einerseits der Parser ziemlich unverständig, andererseits ist die Kramerei in dem etwas zu groß geratenen Menü ausgesprochen lästig. Dafür können noch die Preferences verändert werden, man kann sich Kurzformen oft gebrauchter Befehle erstellen (z.B. X für „examine" etc.) und auch die üblichen Funktionen wie „Undo" oder „Ramsave/load" sind vorhanden.

Was also bleibt unter'm Strich? Nun, ein reichlich mittelmäßiges Text/Grafikadventure, das zu den goldenen Zeiten von Infocom oder Magnetic Scrolls nur müde belächelt worden wäre, dank der momentanen Dürreperiode aber zumindest für Adventure-Freaks mit ausgezeichneten Englischkenntnissen interessant sein dürfte. Immerhin ist die Story spannend, und die Bilder haben auch ihren Sinn, was ja leider keine Selbstverständlichkeit ist. Addiert man jetzt noch die Tatsache, daß sich eigentlich alle gestellten Aufgaben mit Logik bewältigen lassen, so könnte man schon mal einen Blick auf Demon's Tomb riskieren – nur scheinen mir die geforderten 85 Märker reichlich hoch gegriffen! (mm)

"..elaborate inscriptions.."

Im umfangreichen Befehlsmenü kann so ziemlich alles um-, ab- oder angestellt werden!

Spezialität: Das Game läuft zwar mit 512K, wer von der Druck-Option Gebrauch machen möchte, benötigt allerdings 1MB (ein Drucker wäre auch nicht übel . . .). Das Programm ist kopiergeschützt, in der Anleitung gibt's codierte Hints.

Demon's Tomb

Grafik:	39%
Handhabung:	66%
Spielidee:	74%
Dauerspaß:	69%
Preis/Leistung:	54%
Red. Urteil:	61%

Für Fortgeschrittene
Preis: ca. 85,– DM
Hersteller: Virgin/Melbourne House
Bezug: Frank Heidak

Tja Leute, heute geht's so richtig ab! Eine ganze Seite mußten wir diesmal für all die vielen Gewinner opfern. Na gut, es gibt mal wieder viel zu tun – packen wir's an:

RUHMESHALLE

Up & Down

Ein Amiga-Game gewinnt:
Christoph Melzer, Marktoberdorf
Lukas Schnabel, Alzey
Jörg Dörfler, Speichendorf
Ein Joker-Shirt geht an:
Michael Fäh, Benken, Schweiz
Gerold Schlicht, Beerfelden
Stefan Sindram, Schwenningen

Stromausfall

Das klassische Rollenspiel Sturmbringer erhält
Michael Ufer, Oberhausen
Das verrückte Illuminati bekommt:
Jürgen Martin, Berlin

Die Girl-Seite

Gleich drei Amiga-Games auf einmal gewinnt:
Nicole Westphely, Grenau

Der große Ubi Soft Wettbewerb – Reisefieber

Der erste Preis, die Wochenendreise nach Paris für zwei Personen geht an (täterätä!!!):
Joachim Franz, Nürnberg
Je ein Iron Lord Game erhält:
Udo Wittenstein, Gütersloh
Niko Prümm, Köln
Felix Schaffhauser, Geroldswil, Schweiz
Bernhard Lalla, Borken
Je ein Iron Lord T-Shirt und Poster gewinnt:
Johann Keusemann, Duisburg
Giorgio Miraglia, Aschaffenburg
Markus Heeb, Backnang
Daniel Meier-Behrmann, Hamburg
Ralph Armbrust, Kaiserslautern

Bevor wir's vergessen – das neueste Spiel von Ubi Soft war natürlich „Super Puffy".

Magic Bytes Wettbewerb

Die richtige Lösung war – Ihr habt es (fast) alle gewußt – „Eskimo Games". Das Foto sprach ja für sich. Schreiten wir also gleich zu den Gewinnern.
Je einmal North Sea Inferno geht an:
Kai-Uwe Knüttel, Worms
Sascha Zehm, Voerde
Olaf Thiel, Lotte
Daniel Ganama, Quickborn
Benjamin Sommer, Dettum
Malte Beutz, Wilhelmshaven
Je drei Magic Bytes-Spiele nach Wahl gewinnen:
Patrick Ebnoether, Schuebelbach, Schweiz
Frank Jung, Mosbach
Oliver Lange, Lustenau, Österreich
Und zum guten Schluß – die Letzten werden die Ersten sein – den Mini-Fernseher bekommt:
Andreas David, Heidelberg

Nachschlag – Future Wars-CDs

So, schön langsam kommen wir zum Ende. Wohlgemerkt, schön langsam, denn der größte Brocken liegt noch vor uns. Beginnen wir also gleich mal mit dem Hauptgewinn, der CD-Player samt Future Wars CD und Poster geht an:
Marianne Kühlkamp, Bochum
Und weiter im Text, über je eine CD plus Poster freuen sich bestimmt:
Björn Ellebrecht, Norderstedt
Gregor Mechtersheimer, Niederpöcking
Elisabeth Petschick, Braunschweig
Gerd Fehl, Freiensteinau
Mario Kemfelja, Frankfurt
Matthias Rinas, Augsburg
Lars Markfort, Herne
Otmar Hadaier, Ried, Österreich
Marc Behrens, Unna
Christian Lentes, Düsseldorf
Stephanie Clemens-Franzen, St. Aldegund
Hans-Joachim Knipper, Hannover
Jörn Hoffmann, Berlin
Wolfgang Loreth, Fischamend, Österreich
Marco Ortmann, Melle
Stefan Kamuff, Viernheim
Gaby Stross, Heilbronn
Holger Millies, Gronau
B.Ratzek, Rostock, DDR
Henner Ruch, Heringen/Widdershsn.
Gregor Osthues-Jaspert, Ahlen
Holger Schneiderbanger, Bamberg
Frank Maximowitz, Wunstorf
Daniel Hallauer, Anzing
Stefan Netz, Wachtendonk
Wilfried Mohring, Stadtbergen
Arnold Freitag, Oelde
Dieter Peter, Nürnberg
Ralph Sennekamp, Göttingen-Esebeck
Axel Quaß, Mülheim/Ruhr
Bernd Schmitfranz, Harsewinkel
Stephan Timäus, Hamburg
Ziad Moughrabi, Mettmann
Dany Zabernig, Solothurn, Schweiz
Heiko Blechschmied, Frankfurt/Oder, DDR
Hendrik Schnase, Norderstedt
Frank Floß, Weilerswist-Müggenhausen
Sebastian Siodlaczek, Köln
Andreas Unger, München
Kai Arbogast, Flemlingen
Stefan Geissler, Filderstadt
Lutz Hattenbach, Lübeck
Dieter Marchsreiter, Gauting
Martin Kaiser, Aachen
Marco Pheiler, Lüdenscheid
Hatis El-Ghannam, Wachtberg-Villip
Boris Cosic, Zürich, Schweiz
Norbert Fütterer, Stade
Dominik Käslin, Chur, Schweiz
Christof Leng, Nidda

Es läuft noch...

...unser exclusives Ariolasoft-Preisrätsel vom letzten Heft – allerdings nur bis zum 1. April! Überlichtschnelle haben noch eine kleine Chance auf einen der vielen tollen Gewinne (der Poststempel ist ausschlaggebend!).

Als Finale-Furioso...

...noch eine kleine Bitte: Joachim, der glückliche Paris-Reisende möge sich doch gelegentlich telefonisch bei uns melden, damit wir das wie und wann genauer besprechen können. Ansonsten herzlichen Glückwunsch an alle Gewinner und eine Extraportion Glück für diejenigen, die bis jetzt leer ausgegangen sind!

KLEINanzeigen

Hardware

Sega-Schweiz! Verkaufe Sega Master System u. 7 Games (Out Run, Hang On, Wonderboy, Worldsoccer, Zillion, Power Straike, Altered Beast) u. Extra Joystick: alles nur DM 400.-! Schreibt an: Tufilli Angelo, Bahnhofstr. 41, CH 4313 Möhlin (AG)

Verkaufe: C64 II u. Floppy 1541 II u. ca. 130 Disks u. 2 Disk-Boxen u. Originale u. Casettendeck u. ca 40 Casetten. Preis: DM 500.-! Verkaufe außerdem Final Cartridge III (Modul) und 5 Bücher für nur DM 20.-. Verkaufe auch Atari 2600 mit ca. 15 Games (Telespiel). Schreibt an: Peter Skutecki, Gemsweg 1, 7913 Senden.

Sie suchen ein Computersystem zu einem sehr günstigen Preis, möchten jedoch beim Kauf kein Risiko eingehen? Dann erwerben Sie doch einfach mein Amiga-Komplettsystem! Interessiert? Tel: 02174/3452

Wer schenkt DDR-Übersiedler funktionstüchtigen Amiga 500? Kann DM 50.- und Porto beisteuern! Danke! E. Maddrell, Hegebläch 8, 3000 Hannover 21

Verkaufe Speichererweiterung 501 für Amiga 500 für nur DM 170.-; sowie TV-Modulator 520, originalverpackt für DM 30.-. W. Benzing, Nelkenstr. 12, 3015 Wennigsen 5

Verkaufe PC-Engine, fast neu und völlig neuwertiger Zustand für nur DM 250.-. Wenn Ihr diese Super-Spielkonsole haben wollt, dann ruft mich an: 0221/811216 (Pascal)

Suche Joysticks egal, ob kaputt oder heil, schickt sie bitte an: Henrik Meyer, Poststr. 13, 2844 Lemförde

Verkaufe 3,5" Laufwerk (NEC) 1037A, kaum gebraucht, da wenig Zeit, originalverpackt, 2,5 Monate alt, für DM 210.- VB. Tel: 02208/4246 (Marcel)

Achtung Amiga Freaks! Wegen eiligen Systemwechsel schenke ich dem 50.ten Einsender eines DM 10.- Scheines meinen Amiga 500 (1 Jahr alt, nicht defekt). Schreibt an: Winter Klaus, Wichernstr. 38, 8450 Amberg

Bitte!!! Suche Computerfreund, der mir seinen Computer kostenlos (leider) vermacht. Karoly Risz, Hantzschstr. 7, DDR-8027 Dresden

Suche Drucker für meinen Amiga 500 (bis DM 150.-), sowie Programme für Steuererklärung und Diskettenverwaltung. Angebote an: Wolfgang Reiß, Heusnerstr. 11, 5600 Wuppertal 2. Tel u. BTX: 0202/899864

Wer verkauft Amiga 500? Zahle bis DM 450.-. Für Farbmonitor zahle ich bis zu DM 200.-. Tel: 02206/1487

Verkaufe C64, Floppy (1541) und jede Menge Disketten gegen Höchstgebot. TV-Modulator DM 20.-. Bin auch an Kontakten mit Amiga-Usern interessiert. Habe Akustik und bald Modem. Björn Luckard, Ludwig-Richter-Str. 2, 3050 Wunstorf 1. Tel: 05031/12613

Wer schenkt mir, Stundentem mit bescheidenen Mitteln aus der DDR, einen Amiga 500/1000 oder 2000? Kontakte an: Torsten Strohwig, Nebenstr. 4, DDR-2804 Grabow/Meckl

Verkaufe 50 original verpackte 3,5" Disketten von Kodak, TDK und Boeder. Alles HD Disks, NP: DM 350.-, für DM 220.-. Schreibt an: Lars Kirstein, Moosweg 3, 4800 Bielefeld 11

Verkaufe Modem Logem 724 – postzugelassen, HAYES-kompatibel, 2400 Baud, nie benützt, originalverpackt (Wettbewerbsgewinn), NP: ca: DM 1600.-, VB: DM 1300.- Interessierte bitte melden bei M. Mahner, Dianastr. 11, 8013 Haar. Tel: 089/4604288 (Markus)

Sega Master System neuwert. m. 2 Joysticks u. 6 Spielen zu verkaufen. VB: DM 380.-. Tel: 0211/707932

C128 D (Blech) originalverpackt, 1,5 Jahre alt u. 2 Diskboxen u. 170 Disks u. Staubschutz u. 30 Zeitschriften u. 2 Joysticks u. 5 Originalprogramme, usw. (NP: ca. DM 1500.-) für DM 700.- zu verkaufen. Tel: 0731/262957

Suche Amiga 500 für DM 450.- oder weniger. Möglichst mit Zubehör. Sollte 100% funktionieren. Bitte mit Anleitung! Jedes Angebot an: Markus Lang, Schwalmtalstr. 4, 3578 Schwalmstadt-Ascherode 21. Tel: 06691/4991 (Mo-Mi und FR ab 19.00 Uhr)

Commodore Amiga Floppy 3,5" 880 KB (NP DM 330.-) für DM 230.- abzugeben! Sowie Leuchtturmlampe – toller Effekt für Disco – für DM 250.-. Yamaha Keyboard (NP: DM 400.-) für DM 350.-. Atari Spielkonsole für DM 100.- mit Joystick und Spielen, für je DM 30.-. Plattenspieler (Diskothekenlaufwerk, Profisound) für DM 200.-. Alles Top-Zustand und neuw.! Tel: 08549/8299 ab 18.00 Uhr. S. Grad, Girchinger Str. 65, 8351 Künzing

Amiga 500 oder A500 + 1MB gesucht. Alle Preisvorstellungen in Österreich und Deutschland an: Frederic Fiolka, Resselstr. 2, A-4400 Steyr. Tel: 07252/617764. Österreich

Verkaufe internes Amiga 2000 Laufwerk (3,5" Drive von NEC, ladenneu!) für DM 200.-. Interessenten schreiben an: C. Grunewald, Marburger Str. 245, 6300 Giessen.

Verkaufe Disk-Coder-Modul: Es codiert Disks so, daß man ohne das Modul keine Disk mehr laden und auflisten kann. Ext. Laufwerk nötig! 100% Schutz! für DM 40.-. Tel: 02365/59829. Murad Mibarki, Bergstr. 218, 4370 Marl

Austria! 512KB Ram-Erweiterung (Ein/Aus Schalter) für A500 – DM 219.-: 1,8 MB Erweiterung, intern (Uhr, Ein/Aus Sch.) für A500 – DM 698.-. (Mit 1MB nur DM 470.-) Alles neu! Tel: 05574/22249

3,5" externes Diskettenlaufwerk Commodore Amiga Modell 1010, neu für DM 250.- abzugeben. Tel: 0621/672582

Verkaufe Audio Digitizer für Amiga (500) komplett mit Software und Vorverstärker für nur DM 120.- incl. Versand! Tel: 05241/48469, Sebastian

Verkaufe TV-Modulator (1 Woche alt) unbenutzt. Tel: 0541/17981 ab 18.00 Uhr

Suche Nordic Power Cartridge! Angebote an: Markus Bruckmann, An der Thune 47, 4792 Bad Lippspringe

Software

Die Gelegenheit! Originaldisketten von: Xenon II, Bionic Commandos, Tiger Road, Thunderblade, Double Dragon, Leaderboard, Chamonix Challenge, Galdregons Domain, Running Man, Motorbike Madness, Better dead than Alien, Hellfire I Indicrus, Bermuda Projekt, P.O.W., ECO, Powerplay (dt.), Mousetrap, Masterninja, Amiga Karate, Spaceport. Amiga Arcade Classics (Bouneer, Brandshatch, Swooper), Mean 18 für 10,- - 40,- DM. Tel: 089/8503831 ab 17.00 Uhr; Dieter Marchsreiter, Julius-Haerlinstr. 9, 8035 Gauting

Verkaufe Originale für Amiga, z.B.: Super Wonderboy, Paperboy, Tiger Road, Dragon Ninja, Bionic Commando, Manhunter N.Y., 44, Robbeary, Red Heat, Dragon Spirit und Katakis. Tel: 06473/1430 (Björn oder Patrick)

Billiger geht's nicht mehr! Verkaufe Populous Prom. Lands für nur DM 30.- wg. Doppelschenkung. Tel: 089/8503831 ab 17.00 Uhr; Dieter Marchsreiter, Julius-Haerlinstr. 9, 8035 Gauting

Verkaufe aktuelle Amigasoftware und alte Klassikergames für nur ÖS 30.-, DM 5.-, SFR 5.- pro Game incl. Disk. Vorauszahlung! Gratis-Liste bei: Wolfgang Gresko, Wehlistr. 180/8/4/26, A - 1020 Wien

Suche Sim City in der 512K Version. Mögl. mit Anleitung! Preis nach Vereinbarung. Tel: 05732/6457; Sven Suess, Schierholzstr. 35, 4972 Löhne 1

Supersonderangebot! California Games, Thunderchopper und RMS Titanic. Originale (C64 Disk) für je DM 20.- abzugeben. Dieter Marchsreiter, JuliusHaerlinstr. 9, 8035 Gauting; Tel: 089/8503831 ab 17.00 Uhr

Verkaufe Original Balance of Power – The 1990 Edition (DM 40.-), DB Bücher: Das große C-Buch (DM 40.-), das Amiga Aufsteiger-Buch (DM 25.-). Tel: 02871/6611

Verkaufe Nordic Power Freezer (neu) für DM 140.-; Amiga Originale: Jeanne d'Arc, R-Type (je DM 30.-), Baal, Barbarian, Captain Blood (je DM 20.-), It came from the Desert (DM 55.-), Shadow of the Beast (DM 60.-). W. Graunke, Haydnstr. 40, 4600 Dortmund 1. Tel: 0231/812403 ab 17.00 Uhr

Verkaufe Atari ST Originale: Micky Mouse, Bards Tale, Subbattle Simulator, Arcade Force Four (Gauntlet, Indy Jones, Metrocross, Road Runner, Football Manager, Chubby Christle), Epyx on Atari ST (Winter Games, Championship Wrestling, Super Cycle), Impact, Mission Elevator und Shefox für 10.- – 40.- DM. Dieter Marchsreiter, Julius-Haerlinstr. 9, 8035 Gauting; Tel: 089/8503831 ab 17.00 Uhr

Verkaufe Day of the Pharaoh, Batman the Movie, Rocket Ranger (je DM 50.-), Operation Neptun und Elite (je DM 40.-), Arcticfox (DM 15.-) und Nordic Power Freezer für den Amiga (150.- DM). alles dt. Tel: 02842/70282 (Sven)

Verkaufe oder tausche: Strip Poker und California Games (je DM 40.-) gegen Indiana Jones II, Westphaser, Maniac Mansion, Leisure Suit Larry II. Tausche event. auch andere Spiele. Tel: 07340/7316

Verkaufe Originale: Kings Quest I,II,III (je DM 29.-), Leisure Suit Larry I (DM 55.-), Personal Nightmare (DM 60.-), Beverly Hills Cop (DM 75.-), Learning English I u. II, Etudes Francaises I (je DM 50.-). Tel: 089/8118222, David, 18.00 – 22.00 Uhr

Verkaufe Originale: Jagd auf roter Oktober, Videoscape 3D, Amiga Tools, Cad Dos 3D, Grabbit, Super ED, West European Tour, Japan Tour (Scenery Disks für Flight Simulator), sowie 40 PD-Disks aus den Serien Auge, Faug, Taifun, Fish (PD-Disks nur komplett). Preise z.Z. mehr als 50% unter Händlerpreis. Tel: 02174/3452

Amiga Originale: Barbarian (Psygnosis), The Three Stooges und Spiderman + Cap. America in Dr. Dooms Revenge. (je SFR 40.-, zus. SFR 100.-). Alle Games avec Tips! Schreibt an: Sandro Zuberbühler, Staudenbühlstr. 71, CH – 8052 Zürich. Tel: 01/3010597

Verkaufe Flightsimulator II, komplett, kaum gespielt für DM 55.-; TV-Modulator-Box A520 für DM 25.-. Matthias Abele, Georg Weinhart Str. 2, 8883 Gundelfingen

Suche Maniac Mansion (Amiga-Original)! Habe als Tausch: Hillsfar, Microprose Soccer, North & South, Paperboy, Asterix Op. Hinkelstein oder 10 nagelneue, original verpackte Boeder Disketten (HD).

Verkaufe Amiga Originale mit dt. Anleitung: Manhunter New York, Shoot em up Construction Kit (je DM 35.-), The Kristal, Indiana Jones a. the last Crusade (je DM 30.-), Astaroth (DM 25.-), Kings Quest III, Black Lamp (je DM 15.-), SYS Viruskiller (DM 10.-). Schreibt an: Frank Noe, Am Fichtenhain 2, 6660 Zweibrücken 17. Tel: 06332/14137 von 14.00 bis 18.00 Uhr

Habe neueste Amiga 500 Soft! Gratisliste anfordern bei: Claudio Krättli, Albulastr. 23, CH-7000 Chur

Suche Software für Amiga 500! Schickt Listen und Disks an: Frank Pillibeit, Heidkamp 3, 3100 Celle

Habe neueste Soft für Deine Powermaschine! Topaktuell! Melde Dich unter 05731/92900, von 18.00 bis 21.00 Uhr

Alles Originale! Schreibt an: Lars Kirstein, Moosweg 3, 4800 Bielefeld 11

Verkaufe Software zu lachhaften Preisen! Das Neueste auf dem Markt – unter der Nummer: 05731/92900, von 18.00 – 21.00 Uhr

Verkaufe für Amiga: Indy III (Adv. dt.) für DM 45.- und TV-Modulator für DM 20.-. C64 Games Disk (DM 30.-), Magnificant Seven (DM 35.-). Out Run, Bubble Bobble (je DM 15.-). Ten Great Games (DM 20.-). Arcade Fource Four (DM 20.-). Ten Computer Hits (DM 10.-), The Last Ninja, World Games, Wonderboy, Ghost'n'Goblins und 6-Pac (je DM 15.-), Kass: Game Set and Match, zehn Sport Spiele (DM 20.-). Tel: 06331/41403

Verkaufe Amiga-Originale: Chrono Quest (DM 45.-), Reise z. Mittelpkt. d. Erde (ohne Verp. u. Anl.), Winter Olympiad 88, Summer Olympiad 88, BMX Simulator, Marble Madness, Daley Thompsons Olympic Challenge, Thunderblade (je DM 35.-), It Came from the Desert (brandneu für DM 50.-), Cybernoid, Licence to Kill (je DM 40.-), Exolon + Netherworld + Zynaps + Nebulus (zus. DM 60.-). Tel: 09287/78261, Martin, Mo – Fr von 17.00 bis 20.00 Uhr

Seka Source Codes Super Intros, Bobs, Sprites, Scrollings (3D, etc.), Sternroutinen, Vector, Equalizer, Replay Routinen, etc. abzugeben. Je Disk DM 10.- (Leerdisk mitschicken). Kickstarts: Tristar, Tristar V1.23, VFO1.2, VFO1.3, VFO1.3 Antivirus, X-Act, Lightcircle, Bittstoppers, Prophets AG, BCSKick, Newboot, HQC, Level 42, 1.2, 1.2 + Guardian, 1.3, 1.4, 1.5 (je DM 15.-). Tel: 02365/59829, Murad Mibarki, Bergstr. 218, 4370 Marl

Verkaufe Original Amiga-Games: z.B.: Super Wonderboy, Buffalo Bill Wild West Show (je DM 40.-), Red Heat, Dragon Ninja, Tiger Road (je DM 35.-), Katakis, 4x4 off Road Racing, Freedom, Paperboy (je DM 30.-), Bionic Commando (DM 25.-), Euro Soccer (DM 20.-). Tel: 06473/1430 (Patrick)

Amiga-Original! Die Stadt der Löwen für DM 70.- oder Tausch gegen anderes Spiel! Tel: 0621/672582

Suche Originale: Tetris, Giana Sisters, Blood Money, Stunt Car Racer, Test Drive I, bis DM 45.- mit Verpackung! Suche Original-Verpackungen, zahle gut! Keine Pocketverp.! Tausche auf C-16, +4! Nur Diskette! Hi's to Vulture, Threat, TTL, Pit, Obelix, Hardy Jones und Steeler! Programmiere in Assembler, suche defekte +4 und C-16. M. Wenselowski, Postfach 1146, 6347 Ang. Gönnern

Verkaufe supergünstig brandneue Originale! Nur Abos. Auch billigste Leer- u. Occasion-Disks zu verkaufen. Angebote an: Andreas Mayer, postlagernd, CH-8002 Zürich

Verkaufe: North & South, Indy III – the last Crusade dt. (je DM 50.-), Rings of Medusa 1.4, Stadt der Löwen (je DM 60.-), Yuppies Revenge (DM 40.-), Drum Studio (DM 30.-) u.v.m. Tel: 05241/48469 (Sebastian)

Sega Master System Alien Syndrom günstig zu verkaufen bei: Maik Müller, Tel: 0661/606585. DM 25.- VB. Ich schicke Dir das Game per Nachnahme (sicherste Versandart), oder wie Du es möchtest.

Suche die Spiele: Xenon II, Batman, Ghostbusters II, North & South, etc.. Biete 200 versch. Games wie z.B. Indiana Jones mit Lösung u.v.m.. Nur Tausch, kein Verkauf! Schickt mir Listen oder die obengenannten Games. 100% Antwortgarantie! Stefan Klink, Oberstiftstr. 56a, 5502 Schweich

Verkaufe Originale: Kult (DM 49,-) und Impossible Mission II (DM 29,). Original verpackt mit Anleitung! Tel: 0821/492489

Verkaufe Amiga-Games: Hillsfar, Swords of Twilight, War in Middle-Earth, Stellar Crusade, Bards Tale I u. II, Personal Nightmare, Bloodwych und Millenium 2.2 für je DM 35.- oder alle zus. für DM 270.-. Alles Originale! Angebote an: Bernhard Plötz, Brenzstr. 20, 7000 Stuttgart 50

Verkaufe Originale! Space Ace mit dt. Anleitung für DM 99.- (NP: 140.), Winter Edition m. dt. Anl. für DM 35.- (NP: 69.-). Tel: 02191/51315

Verkaufe für C64: The Last Ninja II, World Games, Franz. Vokabel Trainer von Heureka Teachware, parallel zu dem Schulbuch „Etudes Francaises Echanges Lection 1" von Kleft. VHB, Tel: 06164/2665

Verkaufe Originale wie z.B.: Ghostbusters II, Populous, usw., aber auch PD Serien wie Taifun, Kickstart und Fish. Interessenten rufen an oder schreiben an: Walter Gattringer, Terlanerstr. 20, A-6330 Kufstein, Österreich. Tel: 05372/20743. Ich sende Euch dann meine Disk-Liste!

Verkaufe Sim City (1MB), Dungeon Master (1MB), Hard Drivin, Oil Imperium. Tel: 0541/17981 ab 18.00 Uhr

Originale zu verkaufen: TV Sports Football für DM 55.- (NP: 89.-), Giroman V3.2, Buchhaltung, Label, Banner II, Peters Quest für je DM 5.- (NP: DM 8.-). Call: 04421/12158 von 15.00 bis 17.00 Uhr

Tausche Amiga Games! Alles Spitzengames! Bitte schickt mir Eure Liste, dann bekommt Ihr meine! 100% Rückantwort! Schreibt an: H. Bienentreu, Vaalserstr. 150B, 5100 Aachen

Verkaufe: Intromaker mit vielen Effekten u. Funktionen (z.B. Sound, Grafik und Bitmap einladen; Big-Scroll – Metall-Effekt; Wabbern; Sonderzeichen) für DM 15.- in bar. Demo Disk: DM 5.-. Soundtracker mit vielen Funktionen (z.B. MIDI, Record u. Edit) u. Instrumente für DM 15.- in bar. Soundtracker u. weitere Disk m. Instrumenten: DM 20.-. Menümaker m. vielen Funkt. (Grafik ...). Entstehendes Menü ist als File speicherbar. Ein extra Cruncher komprimiert das Menü auf max. 3000 Bytes (nicht gecruncht: 10000 Bytes). Kinderleichte Bedienung. Preis: DM 15.- in bar, Demo Disk: DM 5.-. Markus Bruckmann, An der Thune 47, 4792 Bad Lippspringe

Verkaufe Originale mit Anleitung: Textomat (DM 50.-), Datamat (DM 60.), DPaint III dt. Version (DM 190.-), Holiday Maker, Roger Rabbit (je DM 50.), Vampire's Empire (DM 25.-). Schreibt an: Frank Lingner, Telemannstr. 3, 8522 Herzogenaurach. Tel: 09132/9546

Biete Soft! Nur Schweiz!!! Call: 057/338165 (Mike) ab 19.00 Uhr

Suche Originalgames für Amiga (512KB): z.B. Legend of Faerghail, Starflight, Westphaser, Kaiser, Future Wars, Drakkhen (dt), Dyter 07, Space Quest III, Battle Squadron, Great Courts usw. Listen an: Paul Guillaumon, Medersbach 3, 8413 Regenstauf. Suche außerdem die Future Wars-CD! Zahle sehr gut!

Suche für Amiga: Kaiser (Original mit Spielbrett von Creative Comp. Design). Verkaufe Stadt der Löwen (kompl. Original) wg. Doppelschenkung! Auch Tausch möglich! schreibt an: Andreas Borchardt, Berliner Str. 14, 7120 Bietigheim-Bissingen

Amiga Österreich! Neueste Amiga-Software, schnell, günstig, zuverlässig! Gratisliste anfordern bei: Thomas Beisser, Postfach 142, A-1140 Wien. Speziell für Neu-Einsteiger. Auch ältere Top-Programme vorhanden. Bitte Absender deutlich schreiben. 100% Rückantwort!

Verkaufe Spitzenoriginale und Commodore Plus 4 m. Datasette u. 35 Orig. Spielen u. 2 guten Joysticks für DM 100.-! Für Amiga: Space Ace (DM 80.- VB), Chessmaster 2000 und Castle Warrior (je DM 25.- VB), Tom & Jerry I (DM 20.- VB). Tel: 08124/1072 (Florian), Mo ab 15.00 Uhr, Di bis Fr ab 14.00 Uhr

Suche Starflight I (nur lauffähig). Tel: 0234/683625

Verkaufe Amiga-Originale: Garrison DM 20.-, RVF Honda DM 45.-, B.I.Super Soccer DM 50.-, Kick Off Extra Time DM 30.-. Tel: 09545/1261 Michael

Tausche Amiga Games Kult, Thunderblade, Purple Saturn Day, Pacmania, Minigolf Plus, Cybernoid II, Nigel Mansell Grand Prix. Schriftliche Tauschangebote an: Uwe Blumberg, Aschen 153, 2840 Diepholz. Nur Originale m. Anleit. u. Verpackung!

Suche Software und Anleitungen für meinen Amiga 500. Listen bitte an: Christian Kempen, Neuenhoferstr. 116, 5650 Solingen 1

Suche Amiga Games Originale! Bitte sendet Eure Listen an: Jan Arts, Nikolauskirchstr. 5, 3560 Biedenkopf

Verkaufe Shadow of the Beast für Amiga, fast neu! 100% i.O. mit orig. verpacktem T-Shirt für SFR 50.- bzw. DM 50.-. Schreibt an: Wolf Stettler, Im Hinterauli, CH-8492 Wila, Schweiz. Tel: 052/453754

Verkaufe Amiga-Originale: Digital Delay II, Sound Sampler Utility; Ghostbusters (2 Disks) DM 50.-; Challenger, Shogun je DM 20.-; Danger Freak, RVF Honda je DM 30.-; Wobbler DM 15.-; Phantasie III (Rollenspiel) DM 25.-; Ampic Slideshows per Stk: DM 6.- (Garfield Bilder, etc); Soundtracker Instrument Disks (ST01-20) per Stk: DM 8.-. Schreibt an: Arno Teimer, Salerstr. 62, 4790 Paderborn

Verschiedenes

Verkaufe Computerzeitschriften Happy, 64er (auch komplette Jahrgänge) und div. andere! Biete außerdem div. Bücher (Amiga, C64) und Sonderhefte (auch für Spiele)! Info Liste gegen Rückporto bei: Michael Ufer, Ulmenstr. 30, 4200 Oberhausen

Biete Lösungen für sämtliche Probleme! Habe insg. über 150 Komplettlösungen, super Spieletips, sowie Cheats! Ruft doch mal an! Tel: 0991/91226 (Mario)

Hallo! Wer schickt mir das beste Demo? SFR 50.- für das Originellste! Beim letzten Wettbewerb in der Fundgrube gewann R. Leuenberger. Herzlichen Glückwunsch! Der Wettbewerb läuft weiter! Schickt Eure Demos an: Pascal Schneider, Trottenreben, CH-8548 Ellikon

Suche ASM Hefte bis 9/89, wenn preiswert auch komplett! An: Zdenko Hrgota, Wittener Str. 113 A, 4620 Castrop-Rauxel

Hallo MIDI Fans! Ich verkaufe Keyboard Yamaha PSR 1000 und Korg Performing Synth., ideale Kombination, mit Ständer, Midi-Kabel und Anschlußkabel für Stereoanlage. Orig.Verp., alles gut erhalten, kein Jahr alt. DM 1900.-. Mit Verstärker und Tape und Aux und Anschlüssen, Netzteil, vielen Funktionen, etc. Tel: 06173/62325 (Stefan)

Suche Amiga-Soft (Habe bisher kein einziges Game), Video Filme, z.B. Pretador, Tanz d. Teufel I, Red Scorpion, Das Böse I, und Bilder zu versch. Filmen, z.B. Indiana Jones I u. II, Gate - die Unterirdischen, Elmer (auch Poster)! Ruf an oder stirb: 06132/86155

Wer schickt mir die Anleitung von SONIX Musikdemo? Bezahle mit DM 8.-, nur der erste Einsender wird angenommen, Rest retour. Schreibt an: Thomas Braun, Nußbaumweg 4, 5509 Thalfang

Super, nicht wahr! Ich verkaufe Langenscheidts Wörterbuch Computer Englisch Alpha 40, 1 Monat alt, für DM 230.-. Tel: 0431/76960

Kontakte

Gibt es hilfsbereite Amiga Freaks, die für einen Neuling im Amiga Business Lehr und Arbeitsprogramme haben? Such u. a. Programm für Vereinsverwaltung und gute Geschicklichkeitsspiele zu günstigen Preisen. Schreibt an: Oliver Emmerling, Peterstr. 33, 5630 Remscheid 1

Schweiz!Suche Tauschpartner auf der ganzen Welt, auch Mädchen sind herzlich willkommen, also Girls und Jungs, ran an die Feder und schreibt mir sofort! Habe immer News auf Lager! Roger Blatter, Wülflingerstr. 63, CH-8400 Winterthur

Suche zuverlässigen Tauschpartner! Am besten Anfänger, da ich auch einer bin. Habe Oil Imperium, New Zealand Story, North & South, usw. Write to: Martin Löw, Am Matzenberg 27, 6632 Saarwellingen 3. Schickt Listen mit!

Suche zuverlässige computerverseuchte Tauschpartner im In- und Ausland. Schickt Eure Seuchen an: Robert Hartl, Vogelweider Platz 5, A-4600 Wels, Österreich

Hey Demofreaks! Ich suche und tausche Demos, Demomaker oder Intromaker. Absolut virenfrei. Keine Raubkopien. Schreibt an: C.Frerichs, Lohacker 57, 2905 Edewecht. Bitte nur gute Demos, keinen Schrott!

CH - Amiga! Contact Power Project for buying the newest stuff. Tel: 061/882038 (Alan)

Suche Tauschpartner! Suche und habe neueste Soft für Amiga! Außerdem: Nordic Power für Amiga! schreibt an: J.R. Chewing, Hausleitnerweg 25, A-4020 Linz/ Österreich

Suche Tauschpartner für PD-Soft: Tausche auch Demos und Anwender-Soft. Keine Raubkopien! (würg) Tel: 02166/89093 (Daniel). Mo-Fr von 14.30 bis 20.00 Uhr

Suche zuverlässige Tauschpartner mit Amiga-Soft. Schickt Eure Listen an: Christian Pfister, Einsteinstr. 21, 8727 Werneck

Amiga! CH! Wir bieten das absolut billigste Abo der Schweiz! Anzahl Disk frei wählbar!! Schreibt sofort an: R.S.C.C. postlagernd, CH-1700 Fribourg. Tel: 037/281977

All you need you can find by: Black Devils. Call: 07309/6227. Wir suchen auch guten Programmierer, der Intros programmiert!

The Kane Team is looking for new contacts! Write to: The Kane-Team, R. Leuenberger, CH-8548 Ellikon, or call: 054/551834.

Amiga We are searching for contacts! Beginners can Buy! Phone 040/484540

Suche Briefpartner! Computer-interessiert oder auch nicht! Schreibt an: Markus Vetter, Außenliegend 38, 6452 Hainburg 1

Kostenlos

ist Deine **private** Kleinanzeige in Amiga Joker. Einfach Postkarte **mit möglichst kurzem Anzeigentext** und gewünschter **Rubrik** versehen und einsenden an:
Joker Verlag
Kleinanzeige
Untere Parkstr. 67
D-8013 Haar
So leid es uns tut, wir dürfen nunmal **keine** Anzeigen mit **PLK-Nummern** veröffentlichen! Das gilt natürlich auch für alle, die **keinen Absender** enthalten oder in sonstiger Weise auf **Raubkopien** schließen lassen. Sorry, aber es geht eben **NICHT!**

Wie, ein Spiel mit Panzern? Das wird wohl wieder ein Action-Game mit viel Firepower sein...? Falsch geraten. Dies ist ein Spiel für die Strategen unter uns, und die Panzer werden gesteuert – mittels einer eigenen Programmiersprache!

Der Amiga Joker meint:
Omega – die strategische Herausforderung für Programmierer und solche, die es werden wollen!

Der erste Blick in die geöffnete Schachtel bescherte mir fast einen Nervenzusammenbruch: Die dickste Anleitung, die ich je gesehen habe! Was ist das bloß für ein Spiel? Aber gut, geduldig kämpfe ich mich durch den 10seitigen Reference Guide, den 26seitigen Orientation Guide und schließlich auch noch durch das 261seitige(!) Handbook – und schon weiß ich (fast) alles über Omega!

Zuerst muß sich der Spieler eine eigene Disk anlegen, gleich mit Paßwort und so, dann wird der „Cybertank" gebaut. Hier ist Ausgewogenheit Trumpf, denn was nützt der bulligste Tank, wenn man vergessen hat, eine Kanone einzuplanen? So, und jetzt geht's tatsächlich ans Programmieren... mir sträubten sich alle Nackenhaare, als ich die Programmiersprache sah, sie erinnerte mich schon sehr an meine frühen Basic-Abenteuer! Gottseidank stellt sich das Ganze bald als sehr bedienungsfreundlich heraus – Schreibfaule können die Befehle sogar anklicken und vorgefertigte Programmteile übernehmen. Sobald das Programm fertig ist, darf man sein Panzerchen gleich auf dem Schlachtfeld ausprobieren; auch das kann man selbst entwerfen oder einfach (Pfui!) ein fertiges übernehmen. Beim Kampf selbst ist der stolze Cybertank-Besitzer bloßer Statist; er kann nur die Daumen drücken und hoffen, daß sein Panzer/Programm gut genug ist, um die Gegner aus dem Feld zu schlagen. Wenn er siegreich aus der Schlacht hervorgeht, steigt er in die nächsthöhere Klasse auf; dort gibt's mehr Kohle zum Bauen und ein besseres Programm.

Geballte Strategie verpackt in hausbackener Grafik

Da rollt er hin, der selbstgebastelte Cybertank!

Menüs und Optionen satt!

Omega glänzt nicht gerade durch eine umwerfende Grafik – die ließe sich so problemlos auch auf einem PC oder dem C 64 verwirklichen. Auch der Sound hat, wie bei den meisten Origin-Spielen, nur spärliche Effekte zu bieten. Die Benutzerführung ist dagegen ausgeklügelt bis ins Detail, es wimmelt geradezu von durchdachten Menüs und Optionen. Vor Spielbeginn sollte man aber unbedingt das Handbuch gründlich durcharbeiten, dort wird alles hervorragend erklärt. Die Schwachpunkte des Games: Das Programm ist etwas lahm, das Scrolling ruckelt höllisch, und es gibt halt nichts anderes zu tun, als Panzer bauen und Gegner zerstören; ein paar zusätzliche Elemente, wie z.B. Gefangene befreien oder Gebiete erforschen, hätten sicher nicht geschadet.

Omega ist das ideale Spiel für Programmierer mit einem Hang zur Strategie oder Strategen, die auch gerne programmieren und tüfteln. Für alle anderen gilt: Vor einem Kauf auf alle Fälle mal ansehen, besser noch, richtig vorführen lassen! (mm)

Omega

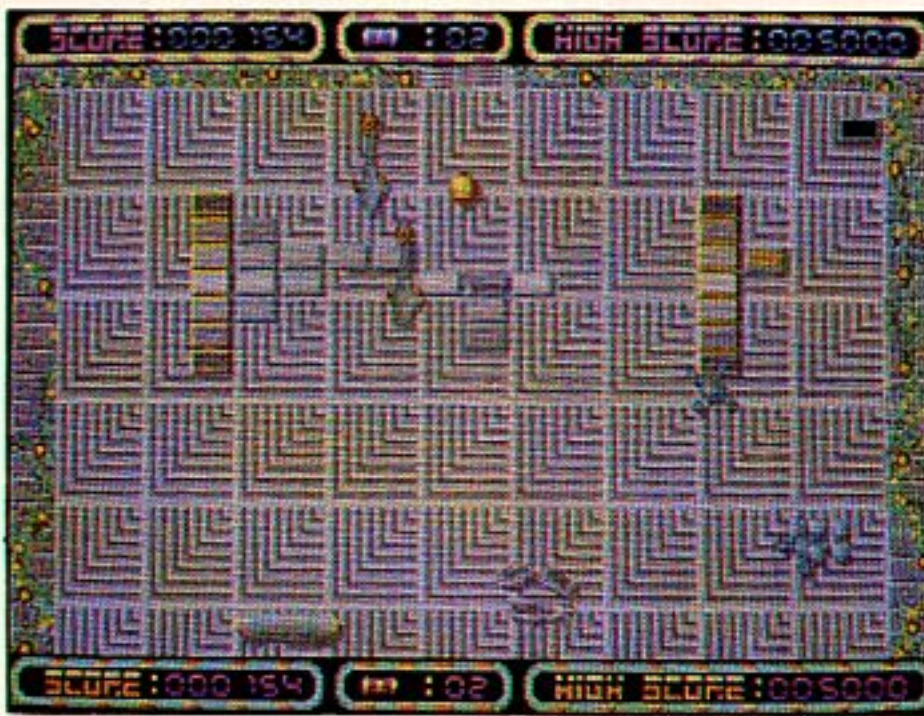
Grafik:	55%
Sound:	35%
Handhabung:	77%
Spielidee:	89%
Dauerspaß:	80%
Preis/Leistung:	82%
Red. Urteil:	81%

Für Experten
Preis: ca. 75,– DM
Hersteller: Origin
Bezug: Rushware

Spezialität: Vor dem Spielen immer erst eine Sicherheitskopie erstellen und das Paßwort gut merken, sonst kommt man an sein Panzerchen nicht mehr ran! Kein Kopierschutz (ist auch unnötig bei *der* Anleitung!)

Wohl kaum das Ei des Kolumbus...

Krypton Egg

Das Atari-Logo am Schläger erinnert daran, daß die ST-User schon vor einem halben Jahr mit diesem Game beglückt wurden.

Ich kann es immer noch nicht glauben: Da hat sich doch tatsächlich jemand die Mühe gemacht, ein neues Breakout-Game zu programmieren! Und die Jungs des französischen Software-Labels „Hitsoft“ haben die Sache durchaus ernst genommen, davon zeugen etliche neue Features und ein komfortabler Editor.

Nur: Einem derart ausgemergelten Spielprinzip läßt sich auch mit den schönsten Ideen kein Leben mehr einhauchen. Was nützt es da, daß neben den üblichen Extras wie Leim oder Laserkanone nun auch größere oder unsichtbare Bälle beim Steinchen abtragen helfen? Was bringt es, wenn bestimmte Effekte nun in verschiedenen Stärken vorrätig sind, und wenn es jetzt sogar zeitweise möglich ist, den Schläger frei über das ganze Spielfeld zu bewegen? So gut wie nichts, das kryptonische Ei ist ein ziemlicher Langweiler!

Dabei brauchen sich Grafik und Sound durchaus nicht zu verstecken, wenngleich die hübschen Pastellfarben die Unterscheidung einzelner Objekte in der gebotenen Eile oft ganz schön schwer machen. Auch die Mausabfrage läßt manchmal ein bißchen zu wünschen übrig. Tja, so gähnt man sich halt von Level zu Level, nimmt zur Kenntnis, daß die Gegner nunmehr wie Fische, Krebse oder anderes Getier aussehen und wartet im übrigen auf die Schlacht mit dem Riesenmonster, die alle zehn Bilder angesagt ist. Als krönenden Abschluß verspricht die überflüssige Hintergrundstory das Geheimnis des ewigen Lebens – da das aber gleichzeitig bedeutet, daß ich dafür 60 einschläfernde Level absolvieren muß, bin ich nicht sicher, ob ich's wirklich wissen will... (ml)

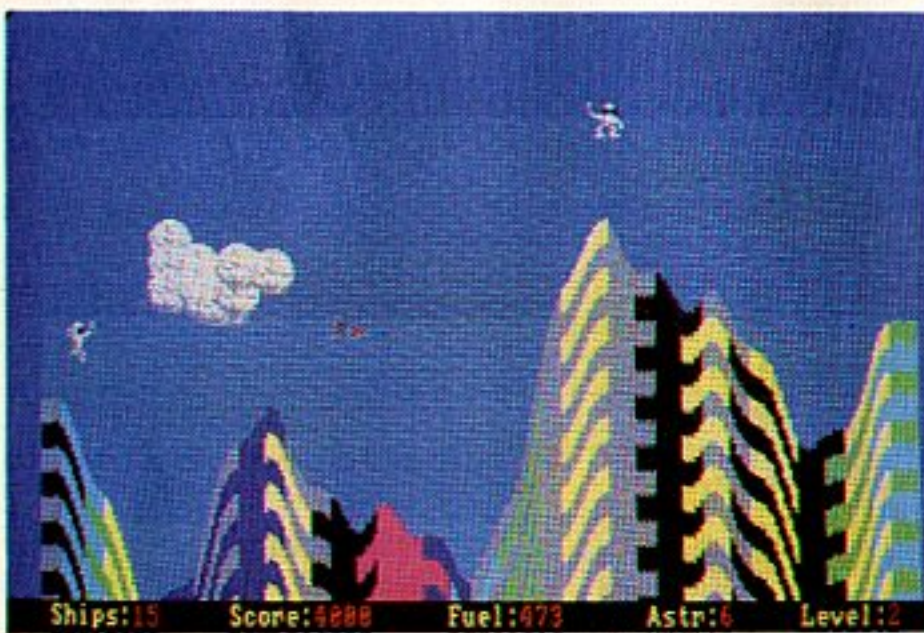
Krypton Egg

Grafik:	66%
Sound:	64%
Handhabung:	60%
Spielidee:	17%
Dauerspaß:	39%
Preis/Leistung:	52%
Red. Urteil:	50%

Für Fortgeschrittene
Preis: ca. 69,– DM
Hersteller: Hitsoft
Bezug: International Software

Spezialität: Der Editor hat französische Texte, die Funktionen werden jedoch in der Anleitung sehr verständlich auf Deutsch erläutert. Um hinein zu gelangen, müssen allerdings erst die Workbench und das CLI bemüht werden.

Außen hui, innen pfui:

Dr. Plummet's House of Flux

Die Canadische Company „Microillusions“ verdankt ihren guten Namen einem einzigen Programm, „Faery Tale Adventure“. Alles andere war bisher bestenfalls Durchschnitt, und das hat sich auch mit diesem Game kein bißchen geändert...

Die Freude über die aufwendige Packung, die lustigen Sprüche und die satirische Vorgeschichte um den obskuren Dr. Plummet währt genau bis zu dem Moment, wenn das Game geladen ist. Dann verpufft der schöne Schein, und zurück bleibt ein „Graffity Force“-Verschnitt mit übelster Billiggrafik! Im Klartext: In vier Missionen mit jeweils etwa sieben Leveln müssen mit einem winzigen Raumschiff zappelnde Astronauten aufgesammelt und gelegentlich ein feindliches Objekt zerballert werden. Die Schwierigkeit dabei liegt in der Steuerung (Schiff drehen, Gas geben), da der allgegenwärtige Sog der Schwerkraft überlistet werden muß.

Zwar hat das betagte Spielprinzip noch immer einen gewissen Reiz, jedoch nie und nimmer in solcher Aufmachung – gegen House of Flux nimmt sich so manches PD-Game wie eine Offenbarung aus. Einziger Lichtblick sind der hübsche Loadingscreen und die gute Titelmelodie; während des Spiels sind die Standard-Soundeffekte noch das Beste. Weder die geheimen Bonusmöglichkeiten (eine pro Level), noch die ausführliche Highscoreliste können dieses Machwerk vor dem Total-Reinfall retten. Für solchen Schund aber auch noch stattliche 85,– Steine zu verlangen, grenzt hart an Straßenraub und sollte auch entsprechend bestraft werden...! (ml)

Dr. Plummet's House of Flux

Grafik:	26%
Sound:	58%
Handhabung:	63%
Spielidee:	27%
Dauerspaß:	31%
Preis/Leistung:	0%
Red. Urteil:	24%

Für Anfänger
Preis: ca. 85,– DM
Hersteller: Microillusions
Bezug: Leisuresoft

Spezialität: Entzückend: Da hat der Hersteller eine „Flux-Dollarnote“ beigelegt, mit der man 50 Prozent Rabatt auf eine Bestellung bekommt – allerdings ist der Coupon schon vor Erscheinen verfallen!

Schöne Grüße
aus dem Jenseits!

Electronic Arts präsentiert das okkulte Detektiv-Rollenspiel nun auch für unsere „Freundin". Das komplexe Textadventure mit gelegentlichen Grafikhäppchen spielt im England der 20er Jahre, zu einer Zeit also, als Okkultismus und Geisterbeschwörungen besonders in der Schickeria groß in Mode waren.

Der Hauptdarsteller ist ein Detektiv aus Leidenschaft, dessen besonderes Interesse allem „Außernatürlichen" gilt. Die erste Aufgabe des Spielers besteht nun darin, den Charakter dieses Helden zu erschaffen. Kein leichtes Unterfangen: Eine dermaßen exakte und umfangreiche Form der Charakterbildung habe ich noch bei keinem anderen Rollenspiel erlebt! Nach der Eingabe von Titel, Name, Geschlecht, Alter und Geburtsdatum (!) gibt der Amiga eine Personenbeschreibung, die man entweder akzeptieren oder verwerfen kann. Dann geht's weiter mit Nationalität (Brite oder Ami), Beruf (oder Berufung?) und geleistetem Kriegsdienst. Letzter und aufwendigster Punkt ist die Festlegung der einzelnen Fähigkeiten wie Nahkampfausbildung, Pistolenschießen, Fahrkünste, Bluffen, Sprachkenntnisse, geschichtliches Wissen und Astrologie. Das Ganze wird durch Icons in nostalgischer Aufmachung dargestellt, die man bequem per Maus bedient. Der erschaffene Charakter verbessert seine Fähigkeiten (hoffentlich!) während des Spiels und kann sogar für zukünftige Timeline-Adventures weiterverwendet werden. Man sollte daher schon besondere Sorgfalt bei der Erstellung walten lassen, für ganz Faule finden sich aber schon drei vorgefertigte Schnüffler auf der Disk.

Markt und Straßen stehn verlassen . . .

The Hound of Shadow: Dezentes Gruseln mit Nostalgik-Gilb

Jetzt mal ehrlich: Was hast du wirklich im Krieg gemacht???

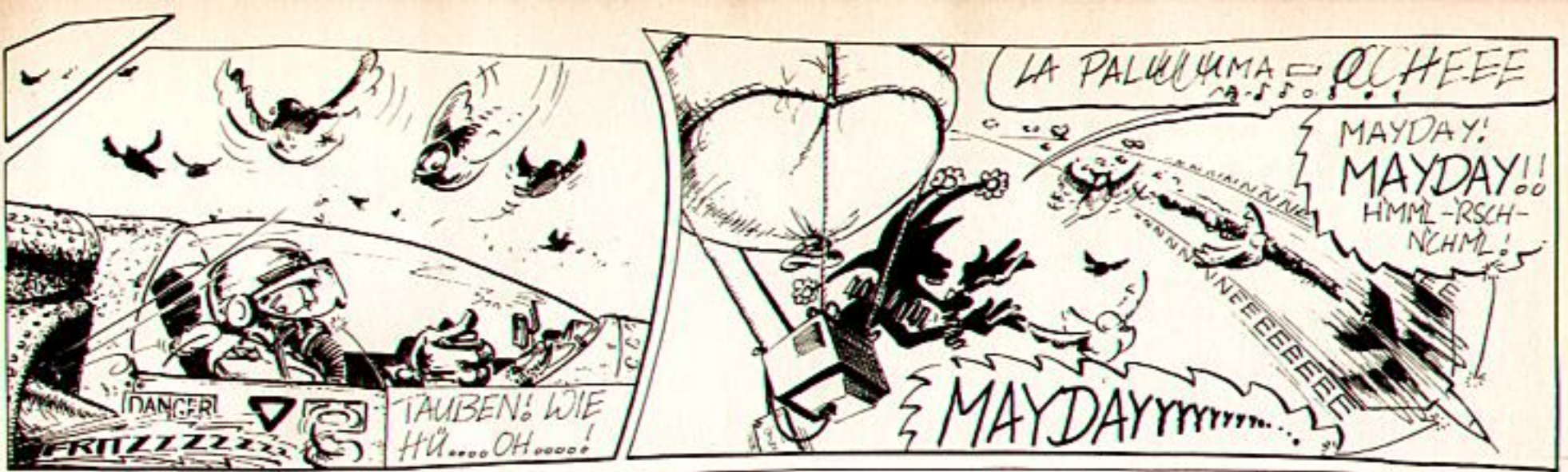
Spiritistische Sitzung

Wie bei Textadventures üblich, wird das Geschehen und die Umgebung durch mehr oder weniger lange Textpassagen beschrieben. Gelegentlich tauchen auch „angegilbte" und mäßig detailfreudige SW-Grafiken auf, in Sachen Sound herrscht generell zum Thema passende Grabesstille. Die eigenen Aktionen gibt man dem Parser per Tastatur ein – und ärgert sich anschließend darüber, daß der die Hälfte nicht versteht (Infocom-Verwöhnte sollten beide Augen zudrücken!). Aufmachung und Bedienung sind also mindestens genauso altertümlich wie die Zeit, in der das Ganze spielt.
Die anspruchsvolle Story bietet dem Spieler eine ganze Reihe von harten Nüssen, die es zu knacken gilt – leider gehören dazu auch der englische Text und das Handbuch (vielleicht sollte man vorher erstmal Sprachferien auf der Insel machen?!). Die anfänglichen Mühen bei der Charaktererschaffung zahlen sich im weiteren Ablauf jedoch voll und ganz aus: Je nach den persönlichen Fähigkeiten läuft die Geschichte immer etwas anders ab. The Hound of Shadow ermöglicht somit dem unerschrockenen (und englischkundigen!) Adventure-Freak wochenlange Ausflüge in die okkulten Welten des H.P. Lovecraft, wer jedoch mit schwierigen, zeitraubenden und manchmal sogar nervtötenden Spiel-Aufgaben auf Kriegsfuß steht, sollte um den Schattenhund einen großen Bogen machen! (wh)

The Hound of Shadow

Grafik:	52%
Handhabung:	45%
Spielidee:	87%
Dauerspaß:	83%
Preis/Leistung:	65%
Red. Urteil:	66%

Für Experten
Preis: ca. 79,– DM
Hersteller: Electronic Arts
Bezug: Frank Heidak

Spezialität: Kein Kopierschutz, aber Textabfrage. Ein Zweitlaufwerk wird unterstützt, gesaved kann selbstverfreilich auch werden.

HIERMIT UNTERSTREICHE ICH DIE FORDERUNG: SCHWERTER ZU PFLUGSCHAREN. SCHWERTER!!!

ABER HEIKO! WAS IST DEN LOS BEI DIR DA DRAUSSEN?

VROOM

JA DO SCHAUTS HER! DA ALOIS —IMMA MIT DE MODERNSDN MASCHINA....

FEU...

WHAT'S THE BUZZ —GIB KÜSSCHEN— TELL ME WHAT'S THE HAPPENING

DOINGK

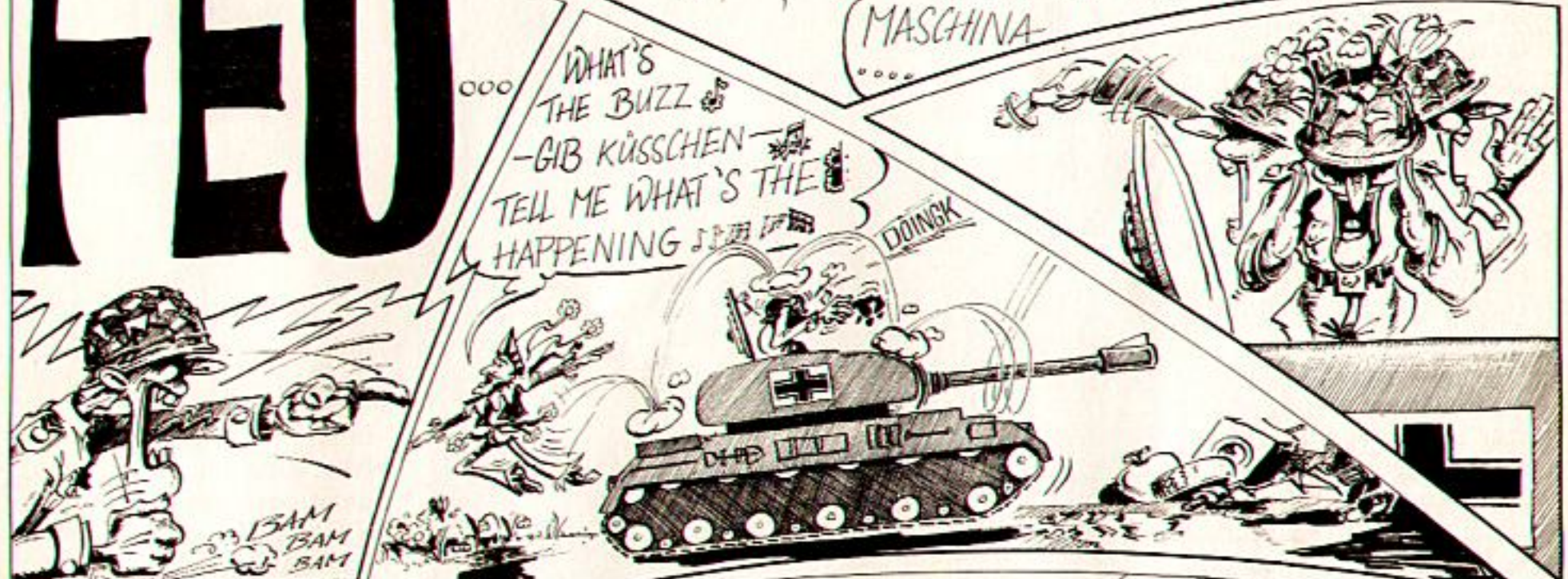
BAM BAM BAM

AU-WEIA! GANZ SCHÖN FAD AUF DIE DAUER.

GIESSEN! DA DRÜBEN! ABER ZACK!

TOCK

SCHNITZ SCHNITZ

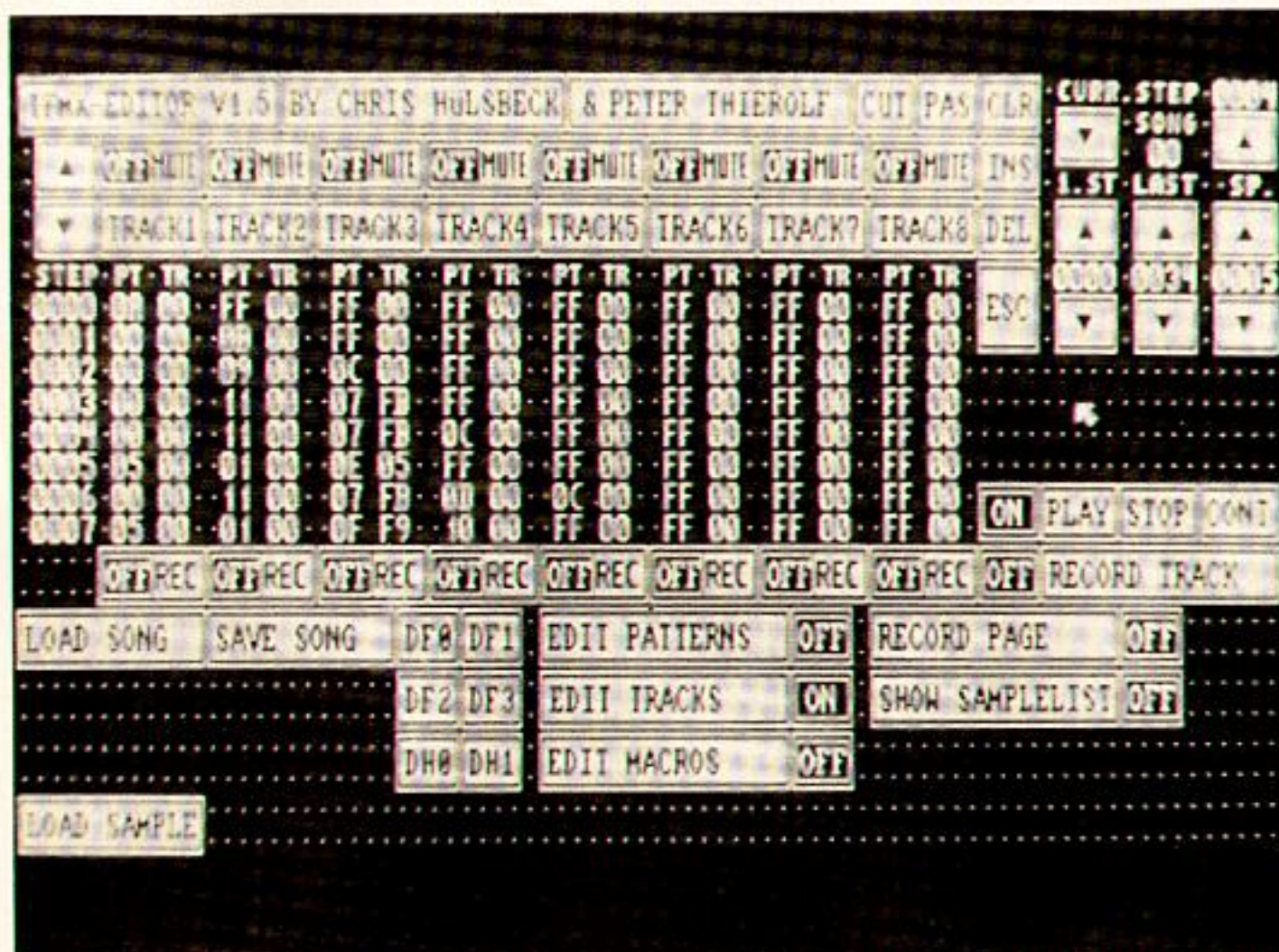
THIS IS NOT THE END

Interview: Chris Hülsbeck

Deutschlands Sound-Guru Nr. 1 hat zugeschlagen und sein eigenes Soundprogramm „T.F.M.X." herausgebracht – Grund genug für uns, den guten Chris einmal zu interviewen, um etwas mehr über ihn und seine Arbeit zu erfahren!

AJ: *Eine Frage vorweg: Was bedeutet überhaupt „T.F.M.X."?*
CH:T.F.M.X. ist die Abkürzung von The Final Music System Extended!
AJ: *Ganz einfach, wenn man's weiß! Und wie bist du auf T.F.M.X gekommen?*
CH: Kurz gesagt, stellt das Programm eine konsequente Weiterentwicklung des „Soundmonitors" vom C 64 dar. Ich habe das Konzept entwickelt und den Player geschrieben, das Editorprogramm stammt von Peter Thierolf.
AJ: *Warum ist das Programm eigentlich nicht bei Rainbow Arts herausgekommen, für die du normalerweise arbeitest? Gab es Differenzen?*
CH: Nein, nein, sie hatten kein Interesse daran, weil sie eine reine „Spielefirma" sind, deshalb haben wir es Demonware angeboten. Aber ich werde natürlich weiterhin für Rainbow Arts Musik schreiben.
AJ: *Du sagtest gerade „wir"?!*
CH: Ja, damit habe ich A.U.D.I.O.S. gemeint, das ist eine eingetragene Firma, bei der Peter Thierolf und ich dabei sind. Wir werden vor allem Musikprogramme produzieren.
AJ: *Da darf man ja gespannt sein. Nun eine Frage, die einfach sein muß – was ist dein Lieblingsrechner?*
CH: Der Amiga natürlich, welcher sonst?
AJ: *Ganz ehrlich oder nur aus Höflichkeit?*
CH: Nein, wirklich! Schließlich hat der Amiga die besten Soundeigenschaften.
AJ: *Sag mal, was ist eigentlich deine Lieblingsmusik auf der „Freundin", von deinen eigenen Kompositionen mal abgesehen?*
CH: Ich habe vor einiger Zeit ein Stück gehört, das mir sehr gut gefallen hat, es war auf einer Utility namens „Imploder".
AJ: *Und wie sieht's mit deinen eigenen Sachen aus, was findest du da am besten?*
CH: Da muß ich nachdenken – na, ich denke, die Musik zu „R-Type" dürfte meine Lieblingskomposition sein.
AJ: *Und was hörst du dir außer Computersound sonst so an?*
CH: Am liebsten Filmmusik, zum Beispiel die Soundtracks von Alan Sylvestre (Abyss) und John Williams (Star Wars), aber auch Discomusik, wie die von Technotronic – mein Geschmacksspektrum ist recht weit!
AJ: *Weil wir gerade bei persönlichen Vorlieben sind, auf welche Computerspiele stehst du am meisten?*
CH: Das geht so quer durch den Gemüsegarten, zur Zeit spiele ich sehr viel mit „The Sentinel", „Deflector", „Pipe Mania" und „Typhoon Thompson". Ich gehe übrigens auch öfters mal in die Spielhalle, „Gradius 3" und „Darius" sind da momentan meine Favoriten.
AJ: *Zum Abschluß würden wir natürlich gerne erfahren, woran du zur Zeit arbeitest!*
CH: Das eine ist ein Geheimprojekt, über das ich noch nichts sagen darf...! Aber sonst arbeite ich noch an den Sounds für die Amigaversion von „Hurricane", dem Spiel von den Programmierern von „Katakis" am 64er. Und bis Herbst wird dann auch das Update von T.F.M.X. fertig sein.
AJ: *Apropos C 64, was ist eigentlich aus der Amigaversion von „To be on Top" geworden?*
CH: Nun, bis jetzt noch gar nichts. Aber wenn genügend Interesse daran besteht, wird sich Rainbow Arts wohl entschließen, es doch noch herauszubringen.
AJ: *Chris, wir danken dir für dieses Gespräch und wünschen dir weiterhin soviel Erfolg wie bisher – du hast es verdient!*

Musik contra Langeweile!

T.F.M.X. WORKSTATION

Egal, ob man sich als angehender Mozart fühlt, oder einfach nur seine Nachbarn ärgern will – hier ist für alle (Anwendungs-)Fälle das richtige Soundtool!

Die Editoren: Übersichtlichkeit ist Trumpf!

Der Amiga Joker meint: Wer auf Chris Hülsbecks Spuren wandeln möchte, findet mit T.F.M.X. ein sehr empfehlenswertes Werkzeug!

Wenn man der Werbung Glauben schenken darf, handelt es sich bei der von Chris Hülsbeck und Peter Thierolf entwickelten T.F.M.X. Workstation um *das* Musikprogramm schlechthin. Bereits die Verpackung fällt schon aus dem üblichen Rahmen: Ein Ringordner beinhaltet die drei Disketten (eine für's Hauptprogramm, zwei mit Samples), eine 140seitige Anleitung in verständlichem Deutsch, sowie ein Dongle; letzteres ist ein kleines schwarzes Ding, das in den Joystickport gesteckt wird und als Kopierschutz dient. Gut, schreiten wir also zur Tat und laden den T.F.M.X. mal ein – der dabei ertönende Titelsong verspricht schon einiges! Nach einer zarten Mausberührung erscheint ein Screen mit vier Editorversionen (jeweils zwei verschiedene für 512K bzw. 1MB) und der Option, neue Datendisks zu initialisieren. Sobald der ausgewählte Editor im Speicher steht, sieht man die Track Edit Page mit ihren acht Spuren. Die Songs bestehen hier nicht aus einzelnen Takten, sondern aus Steps, wobei pro Step für jede der acht Spuren angegeben werden kann, welches Pattern gespielt werden soll. Zum Editieren der Steps gibt es vielfältige Möglichkeiten, wie das Kopieren oder Löschen einzelner Zeilen, oder das Stummschalten bestimmter Spuren. Kleine Besonderheit: Die in einem Step zusammengefaßten Pattern müssen nicht unbedingt die gleiche Länge haben; der Editor richtet sich nach dem längsten, wobei man angeben kann, ob die kürzeren mit einem Loop (Wiederholung) versehen werden sollen, oder einfach davor schon ausklingen.

Kommen wir zum Pattern-Editor: Die Eingabe der einzelnen Noten erfolgt entweder in hexadezimaler Form (wie auch im übrigen Programm) oder über die Tastatur; leider kann man die Noten (noch?) nicht direkt per Keyboard einspielen. Bestimmbar sind Tonhöhe, Lautstärke und Ausgabekanal, außerdem stehen 16 Befehle für verschiedene Effekte zur Verfügung.

Werfen wir zum Abschluß einen Blick auf die Samples, die ja zur Tonerzeugung nötig sind (synthetisch geschaffene Klänge werden leider nicht verwendet). Die mitgelieferten Samples sind durchgehend von guter Qualität, man kann sie in IFF, Futuresound oder Raw-Format benutzen. Bis zu 256 Samples werden gleichzeitig im Speicher gehalten und dabei in einer Sample-List angezeigt. Auf dieser lassen sich auch Makros erstellen, um neue Klänge zu erschaffen oder bestehende zu bearbeiten.

Das Programm ist für Anfänger und Profis gleichermaßen geeignet; durch die kompakte Form des Abspeicherns (Tracks, Patterns und Samples in einem File) und den beigefügten Player ist die Einbindung in eigene Programme von C bis Basic problemlos möglich. Die zahlreichen Optionen bedingen natürlich eine gewisse Einarbeitungszeit, die sich aber voll und ganz lohnt. Ein demnächst erscheinendes Update soll noch einen eingebauten Softwaresampler und verschiedene Midi-Funktionen besitzen. Kurz und gut: T.F.M.X. ist jetzt schon ein vielseitiges und ausgereiftes Programm, mit den angekündigten Funktionen sollte es dann alle Chancen haben, im Rennen um die Position des Marktführers ganz vorne mitzumischen! (Stephan Rock)

Bezug:
Für 99,– DM bei
Demonware Softwarehouse
Strahlenberger Str. 125 a
6050 Offenbach
Tel.: 069/8004799
Sonst im Fachhandel für 129,– DM

Impressum

Herausgeber
Michael Labiner (verantw.)

Chefredakteur
Michael Labiner (ml)

Stellv. Chefredakteur
Oskar Dzierzynski (od)

Redaktion
Werner Hiersekorn (wh)
Max Magenauer (mm)
Uwe Rönitz (ur)
Brigitta Labiner (bl)

Freie Mitarbeiter
Udo Bartz
Norbert Beckers
Carsten Borgmeier
Felix Bübl
Sönke Klettner
Frank Matzke
Jens Petersen
Ulf Petersen
Hans-Werner Raabe
Stephan Rock
Thomas Rossacher
Ralf Schikora
Manuel Semino
Sascha Wagner

Redaktionsassistenz
Brigitta Labiner

Design & Illustration
Oliver Wunderlich
Raimund Kutter

Layout
Oliver Wunderlich
Raimund Kutter

Fotografie
Oskar Dzierzynski

Comic
Werner Regnet

Titel
Celâl Kandemiroğlu

Anzeigenbetreuung
Carsten Borgmeier

Satz
Fa. Der Satz, 8000 München 70

Reproduktion
Fa. Druckvorlagen Rieß,
8000 München 70

Druck u. Gesamtherstellung
Karl Wenschow Franzis-Druck GmbH,
8000 München 50

Vertrieb
Verlagsunion, 6200 Wiesbaden für Inland (Groß-, Einzel- und Bahnhofsbuchhandel), Österreich, Schweiz

Erscheinungsweise
AMIGA JOKER erscheint monatlich, zum jeweils letzten Freitag des Vormonats. Doppelausgaben: 6/7 und 8/9

Abonnement
Jahrespreis (10 Ausgaben): DM 60,– Ausland: DM 72,– Bestellungen bitte über die Verlagsanschrift. Das Abonnement gilt mindestens für ein Jahr. Es verlängert sich automatisch um ein weiteres Jahr, falls es nicht gekündigt wird (jederzeit möglich). Einzahlungskonto: Postgiroamt München, Kto. Nr. 444714-806, BLZ 700 100 80.

Manuskripte
Manuskripte, Listings und Bauanleitungen werden gerne von der Redaktion angenommen. Sie müssen frei von Rechten Dritter sein. Sollten sie schon anderweitig zur Veröffentlichung angeboten worden sein, so muß das angegeben werden. Mit der Einsendung gibt der Verfasser die Zustimmung zum Abdruck in den Publikationen des Joker Verlags. Honorar nach Vereinbarung. Für unverlangt eingesandte Manuskripte wird keine Haftung übernommen.

Verlag und Redaktion
Joker Verlag Inh. Michael Labiner.
Untere Parkstraße 67, D-8013 Haar.
Tel. Verlag: 089/463700,
Tel. Redaktion: 089/463823,
Telefax: 089/4604977

Der ganze Ärger müßte nicht sein, wenn Du rechtzeitig ein Abo bestellt hättest! Bevor King Kong also noch wütender wird und bei Dir einen kleinen Hausbesuch macht (denk mal an das Aufräumen hinterher!), solltest Du Dir vielleicht doch eins dieser praktischen kleinen Dinger zulegen.... Sie schützen nicht nur gegen Zombies aller Art, nein, sie sind darüberhinaus auch noch schnell(!), bequem(!!) und preiswert(!!!). Also: Alle 10 Ausgaben eines Jahres für bestialisch-billige DM 60,– (europäisches Ausland DM 72,–, Fidschi-Inseln auf Anfrage, alles incl. Porto).

Die klugen Jungen und Mädchen, die schon stolzer Besitzer eines Abos sind, dürfen auch andere bekehren – für jede gerettete Seele gibt's dann ein monströses Amiga-Game gratis! Einfach Euren Namen und Adresse auf der entsprechenden Bestellung vermerken, die Prämie kommt postwendend!

Bitte einsenden an:
JOKER-VERLAG
Abo-Verwaltung
Untere Parkstraße 67
D-8013 Haar b. München

____
Name & Vorname

____
Straße/Hausnummer

____
PLZ/Wohnort

____
Datum/Unterschrift (bei Minderjährigen bitte Unterschrift des Erziehungsberechtigten)

Ich bestelle incl. Ausgabe: ___ / ___

Ich bezahle durch Bankabbuchung: ☐

Kontoinhaber: ____________________

Konto-Nr.: ____________________

Geldinstitut: ____________________

Bankleitzahl: ____________________

Ich bezahle per Vorauskasse: ☐
(Scheck liegt bei)

Überweisung auf Postgirokonto: ☐
Nr. 444714-806, BLZ 700 100 80

Magic Bytes Großer *Seefahrer*-Wettbewerb

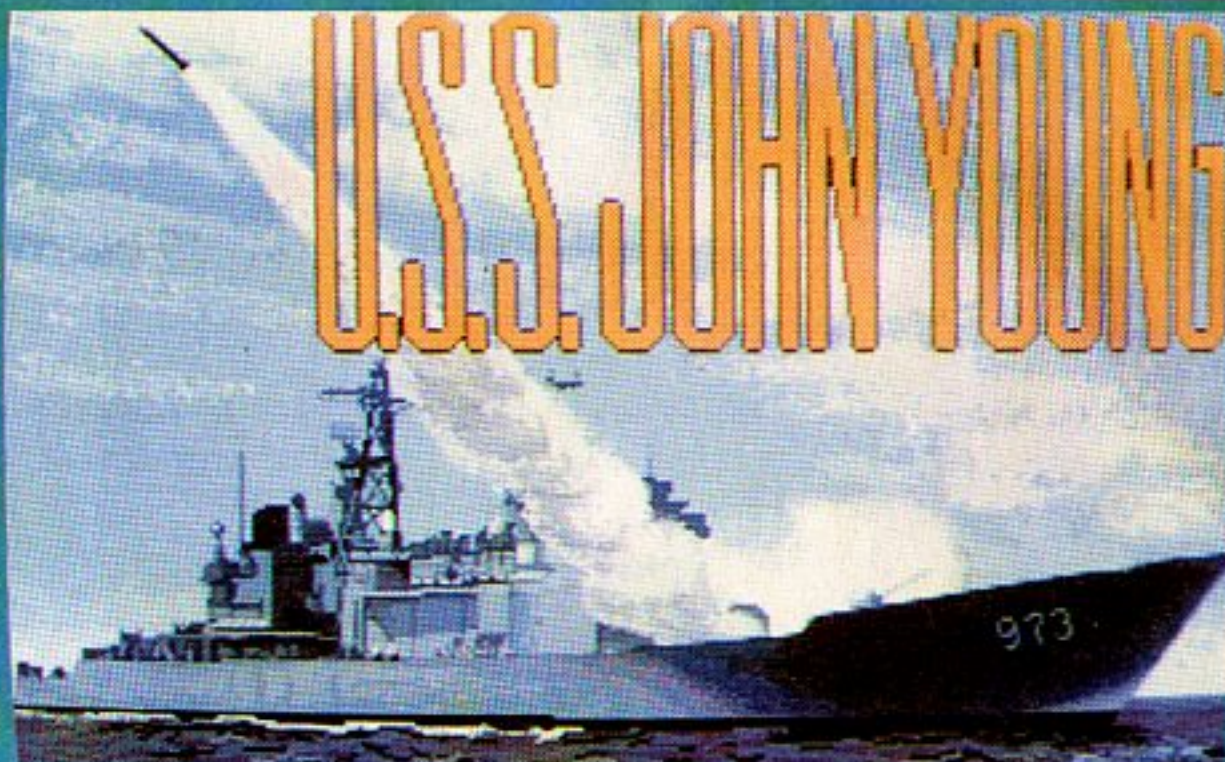
Anläßlich des Stapellaufs der „USS John Young" hat Magic Bytes die Spendierhosen angezogen und ein paar tolle Preise gestiftet! Während der neue Herrscher der Meere also gerade auf Jungfernfahrt ist, gehen wir am besten schon mal ans Verteilen der Beute . . .

Sicher, sicher, auch diesmal muß man wieder eine klitzekleine Aufgabe lösen, wenn man ein Stück vom Kuchen abhaben will! Aber erstens ist unsere Frage geradezu haarsträubend einfach (also wirklich jetzt!), und zweitens fangen wir natürlich mit der guten Nachricht an – sprich, die einzelnen Preise sind:

1. Preis: Eine Reise nach München für zwei Personen an einem Wochenende Eurer Wahl (incl. Anreise, Hotel und Verpflegung, versteht sich). Auf dem Programm steht eine Führung durch das Bavaria-Filmgelände, außerdem lassen es sich Brigitta und Michael nicht nehmen, die glücklichen Gewinner einmal schön zum Essen auszuführen. Da könnt Ihr ihnen dann höchstpersönlich sagen, was Eurer Meinung nach am JOKER noch verbessert werden könnte – am besten erst nach dem Essen, sonst landet Ihr noch in einem Mac Donald's . . .!
(Nicht schlecht, was? Is' ja auch die Kapitänsprise!)

2. Preis: Ein tragbarer CD-Player
(Auch ganz erträglich, nicht?)

3.–15. Preis: Je drei Magic Bytes-Spiele nach Wahl
(Kann man doch so lassen, oder?)

So, das war der schönere Teil, jetzt kommt die Arbeit: Wir wollen von Euch die Titel von drei beliebigen anderen Magic Bytes-Spielen (außer „USS John Young") wissen, und zwar mit ihren *aktuellen* Verkaufspreisen! Kleiner Tip: Irgendwo im Heft ist irgendso 'ne komische Seite, da steht irgendsowas Merkwürdiges drauf, was für Euch irgendwie ganz nützlich sein könnte . . .

Wer erst mal soweit gekommen ist und das alles herausgefunden hat, sollte jetzt keinesfalls kurz vor dem Ziel aufgeben, sondern sich an Teil 2 der Aufgabe machen: Ihr schreibt einfach die Namen und die Preise auf eine Postkarte und schickt sie an uns! Die Adresse ist:

Joker Verlag
„USS John Young"
Untere Parkstraße 67
D-8013 Haar b. München

Alle Einsendungen, die bis zum 01.5.1990 bei uns eintrudeln, nehmen an der Verlosung teil, der Rechts- und der Linksweg sind wie immer ausgeschlossen. Viel Glück!

KNOW

Und wieder eine kleine Neuerung! Damit Ihr nicht mehr lange suchen müßt, welcher Tip in welchem Heft zu finden ist, gibt's ab heute zu Beginn des Know Hows ein „Inhaltsverzeichnis". Naja, zumindest sowas Ähnliches, auf jeden Fall könnt Ihr hier schon mal nachlesen, welche Lösungen, Tips und Cheats wir Euch diesmal wieder anzubieten haben ...

Future Wars (Komplettlösung 2. Teil)

Hier endlich die heiß ersehnte Fortsetzung der tollen Lösung von Gerhard Meyer aus Wien. Die Karte stammt von Gregor Mechtersheimer aus Starnberg. Schon geht's los!

7. In der Kirche

Nur im Uhrzeigersinn gehen! Zuerst zur Tür im Osten (operate door), zuhören und wieder raus, dann zur Tür im Westen (operate door) und den Kelch nehmen (take cup). Nun wieder hinaus und ab zur Tür im Norden (operate door). Den Kelch füllen wir mit Wein (use cup on barrel - 3. Reihe, ganz rechts), gehen wieder raus und zur Tür im Osten (operate door). Man gibt den Kelch ab und untersucht den Pater (examine father superior), dann nach rechts zum Schrank (use control device on piece of furniture), zum letzten Mal raus und zur Tür im Norden (operate door). Wir öffnen ein Faß (use control device on barrel - 3. Reihe, 2. v. links), dazu muß man aber auf die Leiter, um durchzukommen.

8. Im Teleporter-Raum

Man findet eine Gaskapsel, indem man den Glaskasten untersucht (examine glass case) und die Magnetkarte benutzt (use magnetic card on console). Nun nur noch zusehen

9. In der Zukunft

Hier untersucht man den Schmutz rechts unten (examine rubbel - oft probieren, denn der Schweißbrenner ist echt sehr schwer zu finden), dann geht man nach Osten und wiederholt das (der mit dem hellen Punkt), und nimmt die Batterien. Zuletzt untersucht man den in der Mitte des Bildes (examine rubbel) und nimmt den Deckel weg (operate manhole cover).

10. In der Kanalisation

Man geht immer auf die andere Seite des Bildes, beim 3. Bild füllt Ihr Euer Schweißgerät (use blowtorch on tap), geht runter und nach Westen. Man besiegt das Monster (use filled blowtorch on creature), wartet ab, was passiert, und putzt draußen die Videokamera (use lance on videocamera). Reingehen!

11. In der U-Bahn Station

Zum Zeitungsautomaten gehen und ihn untersuchen (examine coin collector), dann werft Ihr die Münze ein (use coin on money slot), untersucht ihn erneut und probiert nochmals, das Geldstück einzuwerfen. Erst dann steigen wir in die U-Bahn

12. Im Shuttleport

Wir gehen nach Süden zur Treppe und wechseln die Sicherungen aus (use fuses on fuses), danach wieder nach oben und schnell zur Rolltreppe gehen! Falls man dennoch aufgehalten wird: Aktion wiederholen.

13. Im Gefängnis

Man stellt sich rechts neben das Bett und öffnet das Gitter (use key on air duct), dann gibt man die Gaskapsel in den Schacht (use gas capsule on air duct) und verschließt das Ganze mit der Zeitung (use newspaper on air duct). Nun kann man durch die Tür, geht einen Schritt in den Nebenraum hinein, und hat laange nichts zu tun

14. In der Vergangenheit

Wir gehen zu Lo'Ann hinunter und dann nach Westen. Hier schießt man alle Crughons ab, vor allem die mit dem roten Danger-Quadrat und den auf der schwebenden Plattform. Danach untersucht man dreimal Lo'Ann und benutzt das Medaillon (use pendant on Lo'Ann).

15. Vor dem Raumschiff

Zuerst untersucht Ihr den Crughon (examine crughon), dann geht Ihr ins Raumschiff und benutzt die Karte (use magnetic card on card reader). Jetzt öffnet man den Glaskasten (operate case), nimmt das Gewand (take garment) und hängt es über die Videokamera (use garment on videocamera). Dann klickt Ihr auf den Tisch unter dem Glaskasten (unser Held legt sich nun hinein) und schließt den Kasten wieder (operate case).

16. In der Space-Station

Sofort die Pillen essen! (use pill on hero) Dann stellt man sich neben die Tür, wartet, bis die zwei Guards hereinkommen, und eilt schnellstens hinaus, die Treppe hinunter und zwischen der Leiter und den Kisten nach links. Dabei darf man keinen der Guards berühren und muß bereits hinter den Kisten sein, ehe man wieder sichtbar wird. Nun öffnet man die linke Kiste (operate box) und schlüpft hinein. Im Nebenraum gehen wir zur Tür - tja, und nun wird's hektisch. Man muß den Weg zum Computer und wieder zurück zum Raumschiff in 6 Minuten schaffen. Am besten folgt Ihr der Karte. Im Computerraum muß man die Karte in den Computer stecken (use magnetic card on console), und dann zum Raumschiff eilen. Hat man diesen Weg in 6 Minuten zurückgelegt, ist das Spiel auch schon beendet und die Menschheit gerettet.

Tips & Tricks

Knut Winkmann aus Niederbiel schickt uns einige Tips zu **Iron Lord:** Nach einem Angriff durch einen Geheimboten sollte man sich, wenn man getroffen wurde, beim Kräuterhändler die Heilmischung holen. Der Mönch freut sich über das Buch, das man vom Händler erhalten hat. Den Zauberer sollte man des öfteren aufsuchen, da er auch Tips und Hilfen gibt, und keinesfalls sollte man teure Gegenstände sinnlos weggeben, weil es einem nicht er-

spart bleibt, sie später wieder zurückzukaufen.

Björn und Patrick Gronych haben wieder zugeschlagen. Sie haben einen Tip zu **Stormlord** parat: Einfach in der Vorgeschichte das Wort „Dragonbridge“ eintippen, nun kann man im Spiel mittels der Spacetaste in den Pausenmodus und dort mit „L“ in den nächsten Level gelangen.

Silvio Samadelli ließ uns auch diesmal nicht im Stich. Er hilft uns mit einem Cheat zu **Chase HQ** weiter: Wenn das Titelbild erscheint, muß man die linke Maustaste und den Joystick-Knopf drücken (und dann auch gedrückt halten!) und „Growler“ eingeben. Dabei wird das Game gestartet, was uns aber nicht hindert, das Wort fertigzuschreiben. Nun kann man im Spiel jederzeit die Taste „T“ drücken, um wieder volle Zeit zu ergattern.

Und gleich noch einmal **Chase H.Q.**: Kurz bevor ein Level beginnt, macht man sich bereit, die Space-Taste zu drücken. Wenn nun der Screen aufbaut, und die Sprachausgabe beginnt, einfach Space drücken. Man erhält dadurch einen zusätzlichen Turbo, der direkt in Aktion tritt. Dankeschön an Erik Theiss aus Ottenhausen.

Von Markus Loesch aus Hattenhofen trudelten gleich zwei Tips zu beliebten Spielen bei uns ein. Beginnen wir mit **Great Courts**: Habt Ihr Aufschlag, so versucht Euren Gegner so weit wie möglich aus dem Feld zu treiben, lauft dann nach vorne (etwas über die T-Linie) und nehmt den Ball direkt an. Dies ist ein perfektes Serve & Volley-Spiel. Schlägt jedoch der Gegner auf, so retourniert Ihr den Ball und stürmt dann sofort ans Netz. Befindet man sich endlich im Halb-Finale, so sollte man bei Anwendung dieser Techniken besonders darauf achten, etwas zur Seite zu gehen, falls der Ball direkt auf einen zukommt.

Kaiser: Zu Beginn stellt man 8 Spieler ein und wählt das Jahr 1725. Nun klickt man bei den ersten 7 Spielern das Objekt Handel-Treiben an und sendet das ganze Geld, usw. an Spieler 8. Dieser schafft es dann mit Leichtigkeit, Kaiser zu werden! Um dabei Zeit zu sparen, laßt die anderen Spieler einfach sterben.

Von Klaus Dieter Wolf aus Kaiserslautern kommen bereits die ersten Paßwörter zu **Pipe Mania**: HAHA, GRIN, REAP, SEED, GROW, TALL, YALI.

Zu **Rainbow Islands** schickte uns Volker Brauckmann aus Essen einen Tip: Sucht Ihr geheime Bonus-Räume? Wenn man in jedem Level die Diamanten in der richtigen Reihenfolge aufsammelt (rot, orange, gelb, hellgrün, hellblau, dunkelblau, violett), dann erscheint bei dem Endgegner eine kleine Tür. Tja, nun muß man den Gegner erledigen, dann heißt's hereinspaziert! Aber Vorsicht: Verliert man dort zuvor ein Leben, so verschwindet die Tür.

Auch zu **Ninja Warriors** weiß Volker zwei Tricks: Die von links kommenden Soldaten treffen nämlich nicht, wenn man einfach immer nach rechts geht. Außerdem erscheinen die mutierten Quasimodos manchmal nicht, wenn man an der Stelle, wo sie auftauchen müßten, dauernd Salti schlägt.

Wer (wie wir in der letzten Ausgabe) einen waschechten Cheat zu **Ninja Warriors** sucht, dem kann Jochen Langenbach aus Herne helfen. Wenn man unendlich viele Leben haben will, muß man bloß die linke Maustaste gedrückt halten, bis das Titelbild erscheint!

Auch zu **Twinworld** hat Jochen einen Tip auf Lager: In den Höhlen sollte man (soweit es möglich ist) auf alle Erhebungen treten, denn meist verbergen sich darunter Schätze. Jegliches Getier kann gnadenlos abgeschossen werden, da die Viecher oft hilfreiche Geschenke zurücklassen. Desweiteren sollte man am Anfang des 2. Levels, kurz bevor der braune Untergrund in festen Boden übergeht, darauf treten – darunter versteckt sich ein Schlüssel.

Auch Gerrit Kumpert aus Kirchlengern steht uns mit einem Tip zur Seite. Wer bei **Fighter Bomber** in Bedrängnis ist, läßt den Feind ganz einfach hinter sich kommen, reduziert den Speed auf 90% Thrust, zählt von drei herunter, zieht die Kiste leicht hoch und drückt gleichzeitig „B“ für AirBrake und bringt den Thrust auf 30%. Nun wartet man, bis der Feind vorbei ist, nimmt Air-Brake wieder raus, legt den Nachbrenner ein und drückt + für den Feind. Sollte schon mit dem Teufel zugehen, wenn man den Gegner jetzt nicht erwischt ...

Navid Nazemian aus Hamburg weiß sogar einen Cheat zu **Fighter Bomber**. Tragt Euch einfach unter einem der folgenden Namen ein: YAWN, BUCKAROO, HOORAY FOR MICK, KYLIE, SO WHAT IF I DO, VERSION oder BOOMERANG. Danke Navid!

Von M. Reidenbach aus Bischmisheim kommen jede Menge Tips zu **Weird Dreams**: schon geht's los:

1. Zuckerwatte-Kessel:
Man nimmt zwei Stück Zuckerwatte und springt auf den Stab.
2. Kirmes:
Man legt ein Stück Zuckerwatte ab und wartet, bis die Wespe auftaucht und sich daran gütlich tut. Jetzt geht man nach links aus dem Bild, wo man das zweite Stück Zuckerwatte ablegt. Man nimmt die Fliegenklappe und schlägt damit auf die Wespe ein, sobald sie das süße Zeug fressen will. Nun schnappt man sich noch die Kugel.
3. Rosenbeet
Mit dem Stock verprügelt man die bissigen Rosen.
4. Das Mädchen mit dem Ball
Man bewegt den Kopf auf die Lücke in der Hecke und nimmt den Ball, sobald er vor uns zu rollen beginnt. Wenn das Mädchen das Messer zieht, wartet man, bis es in der Mitte des Bildes ist, dann wirft man den Ball. Nach getaner Arbeit nimmt man den Ball wieder mit.
5. Fratze:
Hier ist bloß das richtige Timing gefragt.
6. Primaballerina:
Auf keinen Fall fangen lassen!
7. Schachtel:
Die Schachtel erst nehmen, wenn sie nicht mehr schimmert.
8. Fliegende Fische:
Fisch fangen und draufhauen!
9. Die Vorgehensweise bei den Monstern mit den Füßen am Kopf ist dieselbe wie bei der Wespe.
10. Das Monster macht man mit dem Fisch naß und nimmt danach die Kugel.
11. Die Fledermäuse bezwingt man mit Licht!

Heißen Dank auch an Christian Stumm aus Meckenheim, der uns ebenfalls mit Rat und Tat zur Seite steht. **Double Dragon II**: Wer mit dem Fettwanst im 2. Level Probleme hat, sollte so vorgehen: Bekanntlich taucht besagter Bösewicht auf, sobald man über die Metallblöcke auf die andere Seite springt, die Jungs ins Jenseits schickt, an der Eisentür vorbeigeht und auch die 2. Delegation niedermacht. Nun der Trick: Man geht einfach wieder nach links, springt auf die andere Seite und stellt sich ganz nach rechts-unten (ein Schritt weiter, und man würde in den Abgrund stürzen). Fetti ist nicht so klug wie wir und fällt da glatt hinunter. Auch im letzten Level könnte dieser Tip hilfreich sein ...

Operation Thunderbolt: Wer hier (fast) unbeschadet durch den 1. Level kommen will, stellt erstmal mit F2 den 2-Spieler-Modus ein. Nun kommen nämlich dop-

pelt so viele Kisten vom Himmel geflogen, so auch eine, die die Energie wieder auffrischt.

Von Axel Degwitz erhielten wir einen Schummel-Modus zu **Kreuz As Poker**: Hält man bei einem Gewinn die linke Maus-Taste gedrückt, so kann man mit Space problemlos die Risikoleiter bis zum Maximum (64) hochklettern.

Einen tollen Cheat zu **Rings of Medusa** schickt uns Richard Ziegelmaier aus Wien. Man muß, während man sich im Feld befindet, „DESOXYRIBONUKLEINSAEURE" eintippen (eventl. amerikanische Tastaturbelegung beachten), danach erscheint ein Cheat-Menü. Während man sich im Feld befindet, kann man die verschiedenen Tastaturkommandos verwenden.

Von Jörg Hennebach aus Geesthacht kommt ein Tip zu **Stunt Car Racer**: Wenn man nach einem Sprung nicht unbedingt hart aufkommen will, zieht man einfach den Joystick vor der Landung nach hinten. Nun ist der Schaden nicht allzu groß.

Ein Herz für **Hard Drivin'**-Fans zeigt Philipp Schrader aus Hamburg. Man lädt das Spiel normal ein, dann stellt man im Options-Screen die „Gear Control" auf „Keyboard" ein, die „Steering Conntrol" läßt man, wie man will. Nachdem man den Option-Screen verlassen hat, stellt man die Gangschaltung so ein, daß man sie manuell mit den Tasten 1, 2, 3 und 4 bedienen kann. Sobald man im Spiel nun Höchstgeschwindigkeit erreicht hat, drückt man „N". Jetzt wird man nicht mehr langsamer, wenn man von der Fahrbahn abkommt, außerdem gibt's keinen Crash mehr, wenn man gegen andere Autos fährt.

Michael Moritz aus Schermbeck schickt uns einen Cheat zu **P-47**: Gebt in der Highscore-Liste „Zebedee" ein und drückt F1, um in den nächsten Level zu gelangen, und F2 für unendlich viele Leben.

Von Horst Günther Rohmann aus Hamm kommen auch schon die Paßwörter zu **Turn It**: Um ab Level 10 weiterzumachen, tippt man APRIKOSE, ab Level 20 geht's weiter mit MANDEL, ab Level 30 mit KIRSCHE und ab Level 40 hilft der PFIRSISCH (wichtig: mit SCH am Ende!) weiter.

Heißen Dank auch an Kai Lünnemann aus Neuenkirchen, der einen kleinen Tip zu **Shinobi** weiß. Drückt einfach während des Spiels Pause und danach die Taste „Q". Nun erscheint ein Soundmenü.

Ein paar Tips zu **Drakkhen** erhielten wir von Markus Hofmann aus Schwarzenbek. Zuerst sollte man den Waffenladen (Eiswüste, 1.Kreuzung rechts) aufsuchen, alle Gegenstände verkaufen und dem Gruppenführer eine gute Rüstung und einen Bogen (!) kaufen. Nun ab zur Drachengrenze! Bei jedem Kampf sollte man sich mit dem Bogen nach links unten stellen und schießen. So kann man alles und jeden fertigmachen, findet tolle Sachen und steigt schnell auf. Die anderen drei sterben zwar bald, aber durch den Kämpfer bekommt man soviel Geld, daß man sie leicht wiederbeleben kann.
Hinter dem Drachenprinzen der Erde ist ein Harnisch und ein Schützer – den Prinzen auf keinen Fall angreifen, sondern grüßen!
In der Nähe der Pyramide (Wüste) haben die Monster gute Rüstungen . . .

Fragen???

Bevor wir mit den Fragen starten, zuerst noch unser Aufruf an alle Leser: Wer Rat weiß, bitte schreibt uns!!!! Wir werden die Antworten weiterleiten oder veröffentlichen. Natürlich sind auch gerne alle eingeladen, uns ihre Probleme zu schildern, wenn wir können, helfen wir, wenn nicht – naja, vielleicht weiß ja doch irgend jemand des Rätsels Lösung . . .

Cheats verzweifelt gesucht!!
Und zwar zu:
Toobin, Tiger Road, The Deep, Roger Rabbit, Dragon Ninja, Super Wonderboy, Bionic Commando

Iron Lord: Wie erlangt man vor dem Wirt Ruhm, und wie bekommt man das Geld für den Müller?
Wie bringt man den Mönch dazu, über den Tempelherren zu sprechen?
Wie bekommt man die Heilmischung vom Kräuterhändler?

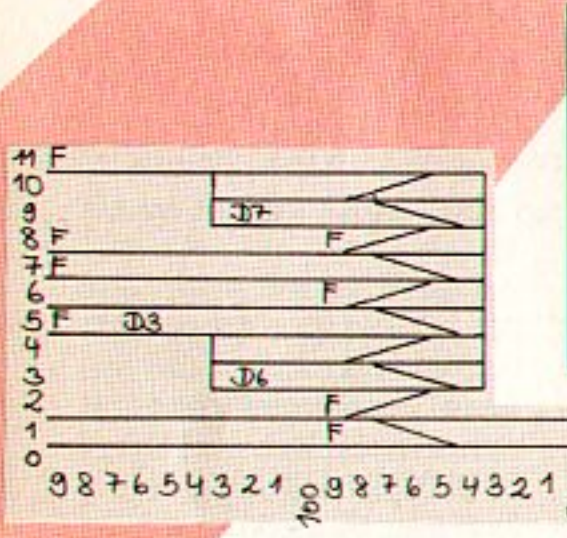
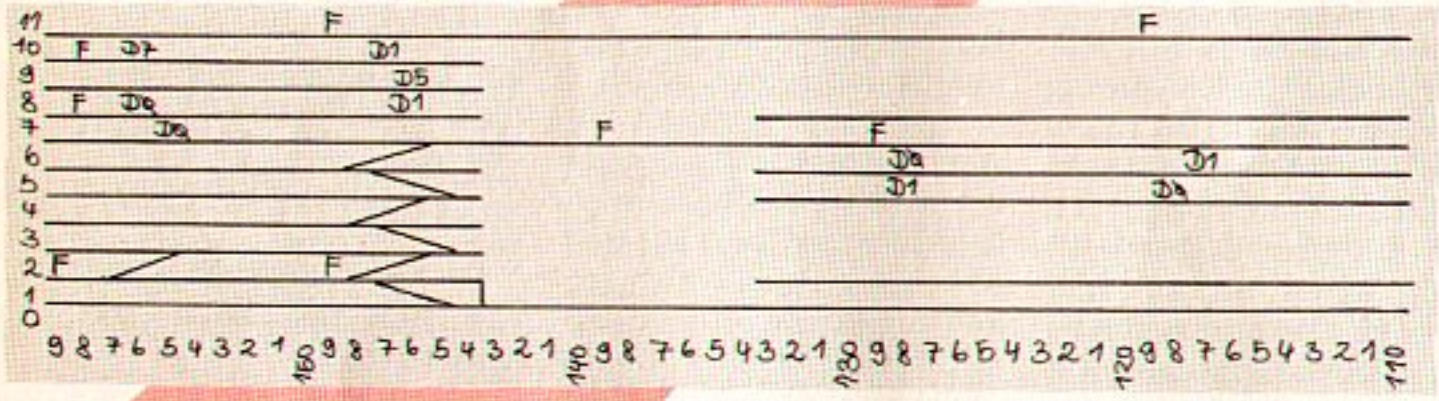
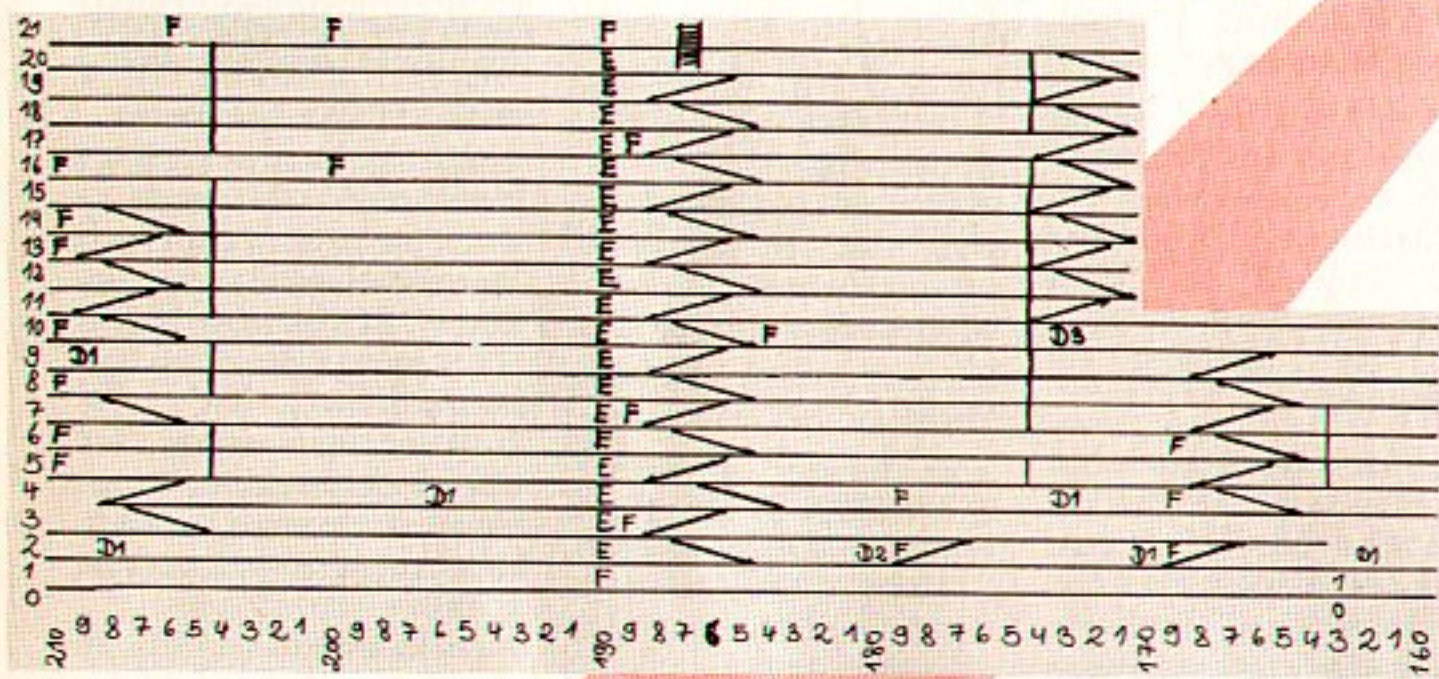
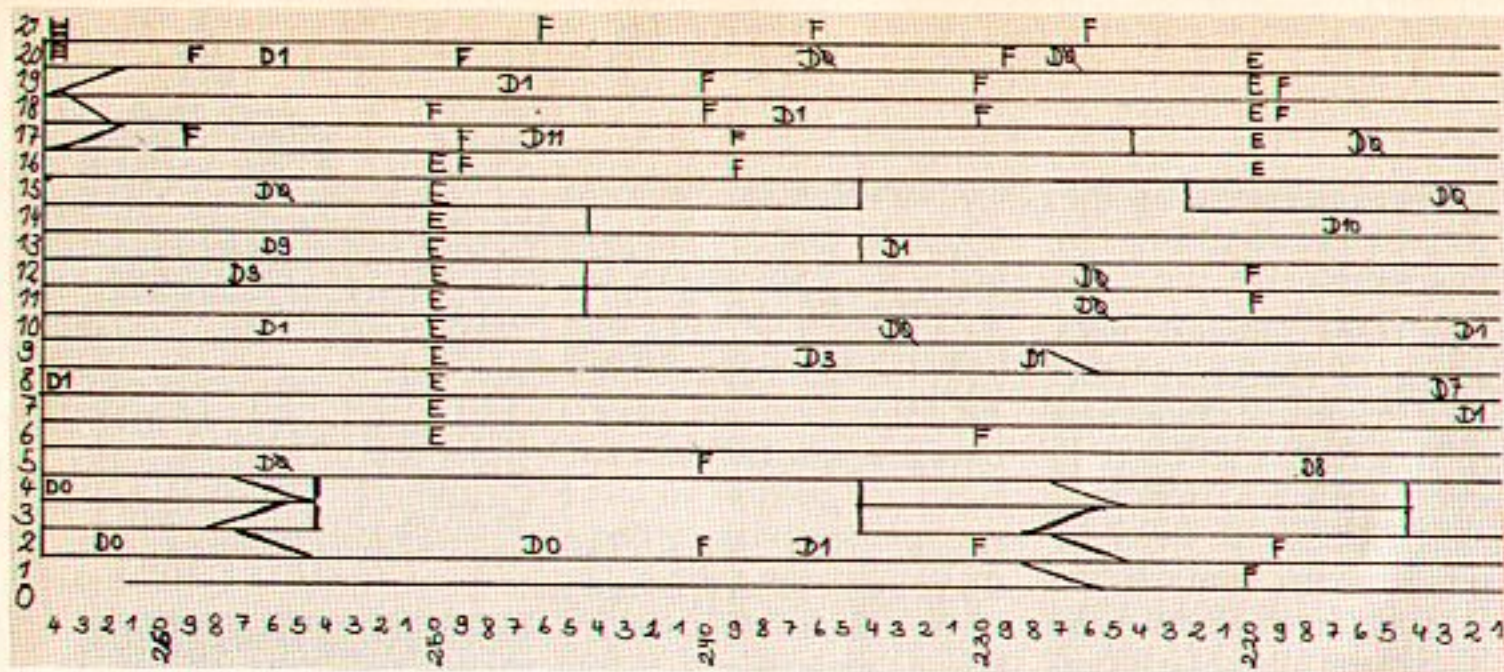
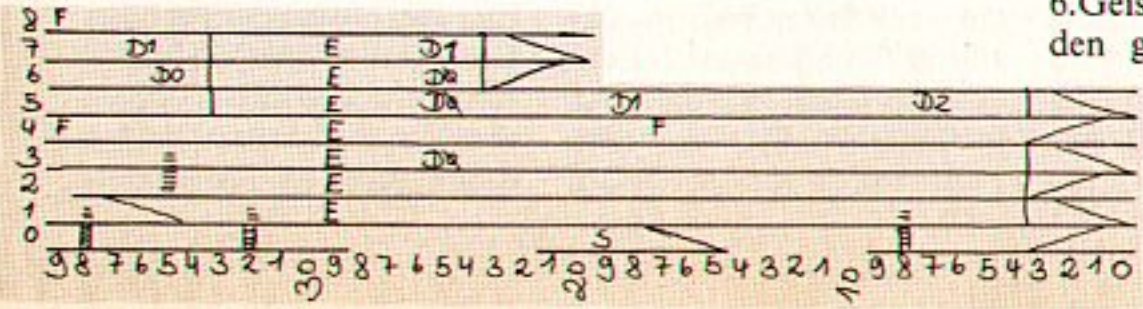
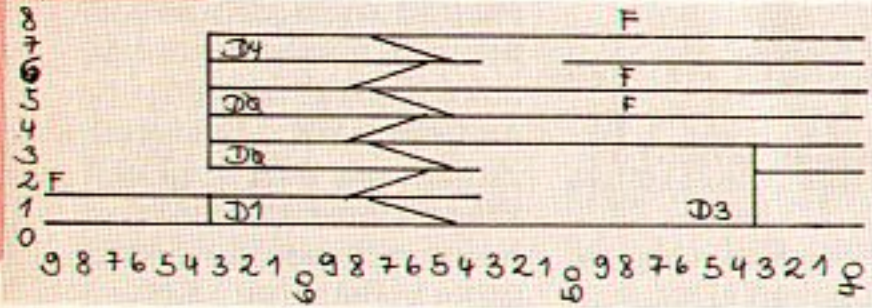
Trotz unserer umfangreichen Karten zu **Bloodwych** ist noch ein kleines Problem aufgetaucht. Wozu sind die vier Zauberstäbe gut? Und wie benutzt man sie?

Bei **Axels Magic Hammer** komme ich in den ersten 7 Leveln schon recht gut zurecht, im 8. jedoch scheitere ich jedes Mal. Ungefähr in der Mitte muß man auf eine bewegliche Brücke springen und gerät dann an rotierende Sicheln, die mich immer zerstören. Wer kann mir helfen?

Drakkhen: Wo findet man den Feuerpriester? Wie komme ich in das Schloß mit der Zugbrücke? Welchen Knopf muß man drücken, wenn man drin ist? Wofür sind die Drachenspuren? Wie kommt man in den Iglu? Wie kommt man in die Pyramide? Wie kommt man durch das Spiel? Tja, jede Menge Fragen, wer weiß Antwort???

Achtung! Achtung! Nochmal **add 21K!**
Wer mittels dieses Tricks **Larry II** auf 512K-Amigas mit Kick 1.3 laufen läßt, muß leider in Kauf nehmen, daß das Game auf Disk 4 bei der Fallschirm-Sequenz abstürzt! Bei Kickstart 1.2 stehen die Chancen, daß dies passiert, fifty-fifty (auf jeden Fall vorher absaven!). Bei beiden Versionen ist jedenfalls der Bikini (noch ziemlich am Anfang) immer unsichtbar, was aber weiter kein Problem sein sollte.

North Sea Inferno (Komplettlösung)

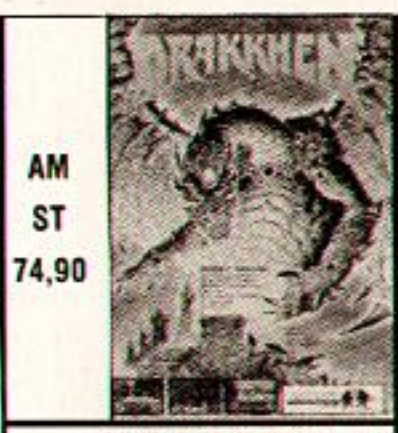
Heißen Dank an Thomas Rossacher für diese Lösung. Kein langes Geschwafel – gehen wir's gleich an . . .
Tips und Hinweise:
1. Mit UZI SUB MACHINE GUN ist man praktisch unsterblich.
2. Wenn man angegriffen wird, sollte man eine Rolle vorwärts machen, damit kein Angreifer von hinten kommt.
3. Die Hinweise der Geiseln werden immer ungenauer!
4. Um die Bombe entschärfen zu können, muß man nicht unbedingt alle Geiseln befreien.
5. Dr. Feelgood heilt Wunden.
6. Dr. Joe ist der einzige, der weiß, wie man die Bombe entschärft.
Geiselaussagen und etwaige Korrekturen:
1. Geisel: 2 Etagen abwärts, links, 3 Etagen abwärts, links, 6 Etagen aufwärts. Korrekte Beschreibung – Geiseln in 1. Tür rechts der Treppe.
2. Geisel: 4 Etagen abwärts, links, mit Lift 1 Etage aufwärts. Korrekte Beschreibung, aber unvollständig – weiter nach links, 1 Etage aufwärts, 1. Tür links
3. Geisel: Zurück zum Lift, mit Lift 4 Etagen abwärts, links, 2 Etagen aufwärts, links. Korrekt!
4. Geisel (Dr. Feelgood): Zurück zum Lift, mit Lift 7 Etagen aufwärts, links, 1 Etage aufwärts. Korrektur: statt 1 Etage aufwärts, 4 Etagen aufwärts, links
5. Geisel (Janet): Zurück zum Lift, mit Lift 4 Etagen abwärts, links, mit Lift 1 Etage aufwärts. Korrektur:

statt 1 Etage mit Lift aufwärts, 7 Etagen aufwärts. Bombe: 3 Etagen aufwärts. Genauer: 4 Etagen abwärts, rechts, mit Lift 10 Etagen aufwärts, rechte Leiter aufs Dach, links, 4 Etagen abwärts, rechts 1. Tür
6.Geisel (Dr. Joe): Schneide den grünen Draht durch.

Korrekt!!!! Weg zur Bombe von hier: mit Lift 3 Etagen aufwärts, rechts, mit Lift 2 Etagen aufwärts, links, 1 Etage abwärts, rechts 1. Tür

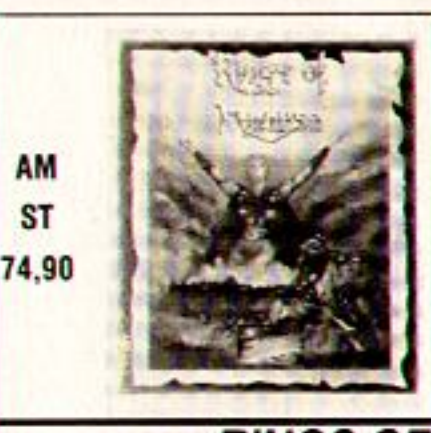
Lösungsweg:
Nachdem unser Held die 9mm Automatik getrocknet hat, steigt er die Treppen hinauf und findet einige Etagen höher eine Key-Card, die ihm hoffentlich viele Wege öffnen wird (5.Etage, Raster 7). Plötzlich hört er einen arabischen Kampfschrei, worauf er seine Automatik zückt und beherzt drauflos ballert. Hoch erfreut, diesen Kampf überlebt zu haben, findet er in einer Besenkammer eine nagelneue Pumpgun (Klick-Klack; 7.Etage, Raster 62). Ohne zu zögern macht er sich auf den Weg die Treppen hinunter, um neben einem riesigen Ölcontainer in einem alten Mülleimer die erste Elevator-Card zu finden. Nun verläßt er das erste Gebäude und macht sich auf den Weg, um sich dem zweiten Gebäude näher zu widmen. Dort findet er sogleich eine Elevator-Card (5.Etage, Raster 106). Er folgt Hilfeschreien und findet einige Etagen höher zwei schwer gefolterte Geiseln (9.Etage, Raster 102), die ihm den Weg zu den nächsten Geiseln weisen. Noch bevor er dort vorbeischaut, organisiert sich unser Held aus einem geheimen Waffenarsenal eine UZI Maschinenpistole (9.E., R.156). Auf derselben Etage findet er noch eine vergessene Elevator-Card (10.E., R.173) und macht sich dann auf den Weg, um die noch fehlende Key-Card zu holen (2.E., R.180). Die nächsten Geiseln (8.E., R.213) sehen die offenen Wunden des Helden und teilen ihm mit, wo sich Dr. Feelgood befindet (5.E., R.218). Dieser heilt seine Wunden und erzählt uns, daß auch seine Freundin Janet in diesem Gebäude gefangen gehalten wird. Gespannt öffnet er die Tür und findet dahinter Janet (14.E.,R.217), die ihm sofort

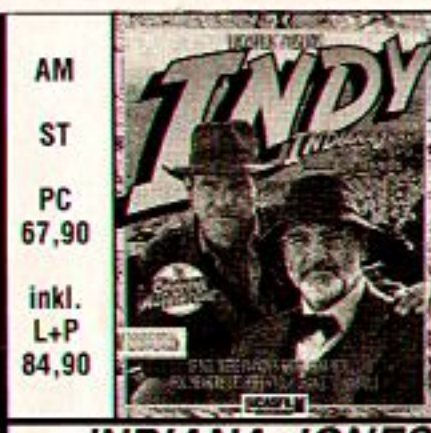
ANLEITUNGEN (A); KOMPLETTLÖSUNGEN (L) UND PLÄNE (P) IN DEUTSCH

Titel	L	P	A
20000 Meilen unter dem Meer	L	-	-
Ace 2	-	-	A
Adventure of Link (Zelda II)	-	P	-
Alternate Reality – City	-	P	A
Alternate Reality – Dungeon	L	-	-
Auto Duel	L	-	-
Balance of Power 1990 ed.	-	-	A
Bard's Tale I oder II	L	P	-
Bard's Tale III	L	P	A
Battle of Antietam	-	-	A
Battle Hawks 1942	-	-	A
Battle Tech	L	P	A
Battles of Napoleon	-	-	A
Bismarck	-	-	A
Black Cauldron	L	-	-
Bubble Ghost	-	P	-
Carrier Command	L	-	-
Chaos Strikes Back	-	-	A
Chrono Quest	L	-	-
Curse of the Azure Bonds	L	P	-
Day of the Viper	L	P	-
Deathlord	-	P	A
Def Con 5	-	-	A
Defender of the Crown	-	-	A
Deja Vu (Amiga/ST)	L	-	-
Deja Vu II	L	-	-
Demon's Winter	-	-	A
Digi View Gold Version 4.0	-	-	A
Dos-2-Dos	-	-	A
Dragon's Lair (Amiga)	L	-	A
Dragon Wars	-	-	A
Dungeon Master	L	P	A
Elite	L	-	A
Emperor of the Mines	L	-	-
Europe Ablaze	-	-	A
F-14 Tomcat	-	-	A
F-15 Strike Eagle II	-	-	A
Faery Tale Adventure	L	-	-
Fire Brigade	-	-	A
Fish	L	-	-
Flugsimulator 3	-	-	A
Flugsimulator 4 (49,90 DM)	-	-	A
Galdregon's Domain	-	-	A
Gato	-	-	A
Germany 1985	-	-	A
Gettysburg	-	-	A
Goldrush	L	P	A
Guild of Thieves	L	-	-
Gunship	-	-	A
Hellowoon	L	-	-
Hero's Quest	L	P	A
Hillsfar	-	-	A
Imperium Galactum	-	-	A
Indiana Jones III	L	P	-
It came from the Desert	L	-	-
Jet	-	-	A
Kampfgruppe	-	-	A
Keef the Thief	-	-	A
King Arthur	L	-	-
Kingdoms of England	-	-	A
King's Quest I	L	P	A
King's Quest II	L	P	A
King's Quest III	L	P	A
King's Quest IV	L	P	A
Kult	L	-	-
Last Ninja	-	-	A
Last Ninja II	-	-	A
Leisure Suit Larry I	L	P	A
Leisure Suit Larry II	L	P	A
Leisure Suit Larry III	L	P	A
Lucky Luke	L	-	-
Lurking Horror	L	-	-
Manhunter New York	L	P	A
Manhunter San Francisco	L	P	A
Maniac Mansion	L	P	-
Mars Saga	L	-	A
Mewilo	L	-	-
Might & Magic	-	-	A
Might & Magic 2	-	-	A
Millenium 2.2	L	-	-
Miracle Warriors	-	-	A
Mortville Manor	L	-	-
Navcom 6	-	-	A
Navy Seal	-	-	A
Neuromancer	L	P	-
North american civil war II	-	-	A
Ooze	L	P	-
Op. Marketgarden	-	-	A
Panzer Strike	-	-	A
Pawn	L	-	-
Phanthasie III	L	-	-
Phantasy Star	L	-	A
Pirates	L	-	A
Platoon	-	P	-
Police Quest I oder II	L	-	A
Pool of Radiance	L	P	A
Pool of Rad. Adv. Journal	-	-	A
Populous	L	-	A
Ports of Call	L	P	-
President is Missing	-	-	A
Project Firestart	L	-	A
Project Stealth Fighter	L	-	A
Questron II	L	P	-
Reach for the Stars	-	-	A
Red Lightning	L	-	A
Red Storm Rising	-	-	A
Robox	L	P	-
Rommel	-	-	A
Russia	-	-	A
Sentinel (Firebird)	-	-	A
Sentinel Worlds I	-	-	A
Sentinel Worlds I Paragraphs	-	-	A
Sex Vixens from Space	L	-	-
Shadow of the Beast	L	P	-
Shadowgate	L	-	-
Shogun	L	P	-
Space Ace	L	-	-
Space Quest I, II oder III	L	P	A
Stadt der Löwen	L	-	-
Star Command	L	-	A
Star Trek V	-	-	A
Stargilder I oder II	-	-	A
Steel Thunder	-	-	A
Stellar Crusade	-	-	A
Storm across Europe	-	-	A
Sub Battle Simulator	-	-	A
Sword of Aragon	L	P	A
Tetris	-	-	A
Ultima I oder II	-	-	A
Ultima III, IV oder V	L	P	A
Uninvited	L	-	-
Up Periscope	-	-	A
Warship	-	-	A
Wasteland	L	P	A
Wasteland Paragraphs	-	-	A
Wizard's Crown	-	-	A
Zack Mc.Kracken	L	P	A
Zork I	L	-	-

DIE AKTUELLE TOP-TEN BEI CPS (alle Programme in deutsch)

Platz	System	Preis
4. Maniac Mansion	AM ST	69,90
5. Iron Lord	AM ST	79,90
6. Star Flight	AM PC	89,90
7. Space Ace	AM	114,90
8. Sim City	64 / AM	44,90 / 89,90
9. Populous Prom. Lands	AM ST	29,90
10. Kaiser	AM	119,90

AM ST 74,90

3 DRAKKHEN

AM ST 74,90

2 RINGS OF MEDUSA

AM ST PC 67,90 inkl. L+P 84,90

1 INDIANA JONES (LUKASFILM)

VISA

DEUTSCHE ANWENDER- UND LERNSOFTWARE

Audiomaster II stereo	139,00	Mathematik I oder II	44,90
Deluxe Paint III	239,00	Physik I	44,90
Devpac Ass. V2.0	139,00	Optivision Autom.-RGB-Splitter	419,00
Digi Paint 3	169,00	Optivision RGB-Splitter manuell	319,00
Digi View Gold 4.0	345,00	Sid-Mon	84,90
Documentum V1.0	139,00	TMFX Chris Hülsbecks Workstat.	129,90
Englisch I	44,90	Turbo Print II	88,00
Geographie I oder II	44,50	X-Copy II	44,90
Lotto	49,00	X-Copy II incl. Hardware	69,90

Sonderangebote

Amiga Power Pack (3 Disk)	D 29,90	Phantasie III	39,90
Bard's Tale I	D 39,90	Platos	19,90
Clever & Smart	D 24,90	Populous Promised Lands	D 29,90
Eye	D 19,90	Roadwar Europe	39,90
Fireblaster	D 19,90	Roadwars	D 24,90
Flight Path 737	D 19,90	Seconds Out	19,90
Frostbyte	D 19,90	Skyblaster (3 D)	D 19,90
Goldrunner	D 29,90	Slaygon	29,90
Hostages	D 39,90	Space Station	D 19,90
Kick Off	D 49,90	Spitting Image	D 24,90
Kick Off Extra Time	D 29,90	Starways	D 19,90
King's Quest I	29,90	Super Six (4 Disk)	D 39,90
King's Quest II	29,90	War Zone	D 19,90
Kreuz As	D 39,90	Warlok's Quest (ASM-Hit)	D 29,90
Mercenary Comp.	D 39,90	Whirlygig	D 14,90
Ogre	29,90	Zero Gravity	D 24,90
Oil Imperium	D 49,90		

MAN SPRICHT DEUTSH

(Programme mit deutscher Anleitung)

Balance of Power 1990 Edition	84,90	Hillsfar	74,90
Batman – The Movie	77,90	It came from the Desert (1 MB)	84,90
Battle Chess	84,90	Keef the Thief	89,90
Battle Hawks 1942	69,90	Kick Off Player Manager	54,90
Battletech	89,90	Kingdoms of England	79,90
Bloodwych	74,90	Kreuz As	39,90
Bloodwych Data Disk	49,90	Kult	64,90
Black Out	74,90	Legend of Djel	59,90
Bodo Illgner's Super Soccer	74,90	Microprose Soccer	64,90
Bomber	89,90	North and South	74,90
Bundesliga Manager	54,90	Ooze 2.0	74,90
Cluedo Master Detective	54,90	Pharao	74,90
Conqueror 3D	74,90	Populous	74,90
Demon's Winter	79,90	Reach for the Stars	69,90
Dragons of Flame	74,90	Red Lightning	89,90
Drakkhen	74,90	Rings of Medusa	74,90
Dungeon Master	74,90	Rock 'n Roll	64,90
Elite	79,90	Shadow Of The Beast	99,90
Emperor Of The Mines	74,90	Sleeping Gods Lie	79,90
European Space Simulator	74,90	Star Command	94,90
F-16 Combat Pilot	79,90	Starflight	89,90
F-16 Falcon	79,90	Stellar Crusade	109,90
F-16 Falcon Mission Disk	64,90	Stunt Car Racers	74,90
F-29 Retaliator	79,90	Super Wonderboy in Monsterland	74,90
Flightsimulator II	94,90	Swords of Twilight	79,90
F.O.F.T.	89,90	Table Tennis	54,90
Fugger	59,90	Twin Worlds	74,90
Full Metal Planete	74,90	Time	79,90
Future Wars	74,90	Turn It	74,90
Galdregon's Domain	79,90	Ultima III	99,90
Genius	69,90	Ultima IV	99,90
Grand Ouvert (Skat)	44,90	Xenon II – Megablast	74,90
Great Courts	79,90	X-Out	59,90
Gunship	79,90	Zak Mc Kracken	64,90
Hansa	79,90		
Hard Drivin'	59,90		

Zubehör

Nordic Power Modul für A500 u. A1000 (erster Amiga Freezer)	198,00
512 KB Speichererweiterung für A500 (abschaltbar, mit Uhr, Megabit-Chips)	229,00
Kickstart-Umschaltungen 1.2 oder 1.3 (ROM-ROM Platine – auch für A500 mit big fat Agnus)	119,90
Hardware-Virusprotector (schützt vor heimlichen Schreibzugriffen)	39,90
3,5 Zoll Laufwerk extern (abschaltbar, durchgeschleifter Bus)	269,00
5,25 Zoll Laufwerk extern (abschaltbar, durchgeschleifter Bus)	339,00
Leerdisketten No Name 3,5 Zoll 10 Stück (double sided double density)	15,90
Leerdisketten No Name 5,25 Zoll 10 Stück (double sided double density)	5,90

Natürlich gibt es auf unsere No Name Disketten volle Garantie!

Nordic Power Cartridge - Der erste Freezer für Amiga

Programme an beliebiger Stelle anhalten • Abspeichern von beliebigen Spielständen • Erstellen von Trainern für alle Spiele • Jederzeit Ausdruck der schönsten Grafiken • Einfach einstecken, kein Löten erforderlich

Bestellen Sie jetzt **DM 198,00**

SIERRA MEGAPACKS

Spielprogramm inkl. Lösung und deutscher Bedienungsanleitung

Goldrush	99,90
King's Quest I	39,90
King's Quest II	39,90
King's Quest III	39,90
King's Quest Triplepack (I, II u. III)	99,90
Leisure Suit Larry I	79,90
Leisure Suit Larry II (auch für 512 KB)	99,90
Leisure Suit Larry Doppelpack (I und II)	154,90
Manhunter New York	99,90
Police Quest I	79,90
Space Quest I	99,90
Space Quest II	99,90
Space Quest III (auch 512 KB)	99,90
Space Quest Tripelpack (I–III)	259,90

Trainerdisketten

(wenn sonst nichts mehr hilft)

Bard's Tale I	15,00
Bard's Tale II	15,00
Dragon's Lair	15,00

Ärger mit defekter Software?

Wir schaffen Abhilfe. Erwähnen Sie einfach bei Ihrer Bestellung den „Software-Test", und für einen Kostenbeitrag von DM 5,- pro Spiel testen wir Ihr Programm vor dem Versand.

PD-Classics (Amiga) ausgewählte Public Domain selbststartend & virusfrei

Spiele

Ahoi!	10,00
Atlantis	10,00
Billard	10,00
Broker	10,00
Chess 2.0/Move	10,00
DGDB	10,00
Jump and Run	10,00
Mad Factory/Q-Ball	10,00
Move/Chess 2.0	10,00
Peters Quest	10,00
Quizmaster	10,00
Risk/Kaiser II (2 Disk)	25,00
Star Trek (3 Disk, 1 MB)	20,00
Star Trek neue Abenteuer (dt. Anl./512 KB/2 Disks)	15,00
Steinschlag	10,00
Stoneage	10,00
Tennis (1 Megabyte)	10,00
Tiles	10,00
Werner Flaschbier	10,00
M.S. Text	10,00
Maschinenschreibkurs	10,00
Wizard of Sound (2 Disk)	15,00
R.O.M. (Mathematik)	10,00

Anwendungen

Analytic Calc. (englisch)	10,00
Antivirus-Disk spezial	10,00
Bundesliga	10,00
DiskKey	10,00
Jazzbench	10,00
Label V2.0	10,00

Demos zu aktuellen Spielen

Battlechess Demo	5,00
Drivin' Force Demo	5,00
Dyter 07 Demo	5,00
Fiendish Freddie's Demo	5,00
Golden Goblins Demo	5,00
Infestation Demo	5,00
Jeanne d'Arc/Bozuma Demo	5,00
Jet Demo	5,00
Lancaster Demo	5,00
Legend of Faerghail Demo	5,00
Oil Imperium Demo	5,00
Populous Demo	5,00
Powerdrome Demo	5,00
Rallye Cross Demo	5,00
Shadow of the Beast Demo	5,00
Space Ace Demo	5,00
Stryx Demo	5,00
Tennis Cup Demo	5,00
Walker (1 MB) Demo	5,00
X-Out Demo	5,00

Sämtliche Demos sind spielbar alle 20 zusammen für nur DM 89,00

Preise für Lösungshilfen:

KOMPLETTLÖSUNGEN: .... 15,— DM
LAGEPLÄNE: .... 15,— DM
DEUTSCHE ANLEITUNGEN: .... 25,— DM

zuzügl. Vers.-Kosten für	Lösungshilfen	Spiele/Zub.
Vorkasse Verr.-Scheck	3,50 DM	6,50 DM
Nachnahme Inland	6,50 DM	9,— DM
Nachnahme Ausland	10,— DM	13,— DM
Versandkostenfrei ab:	45,—	99,— DM

Hiermit bestelle ich

....

☐ Komplettlösung ☐ Software-Test
☐ Plan/Pläne ☐ Programmbestellung
☐ deutsche Anleitung ☐ Zubehör
☐ aktuelle Preisliste

Name: ....
Straße: ....
Wohnort: ....
Telefon: ....
Computer: ....

Computer-Programmservice Frank Heidak, Franzstr. 7, 5000 Köln 41, Tel. 0221/407447

COMPUTER-PROGRAMM-SERVICE Frank Heidak
Franzstr. 7, 5000 Köln 41

Kundendienst-Lösungshilfen: 0221/402493

Unsere Bestell-Leitungen: 0221/406888 — 0221/407447 0221/401780

NEU Faxen Sie uns an: 0221/401989

um den Hals fällt. Sie weiß den Weg zur Bombe und zu Dr. Joe, der die Bombe entschärfen kann. Auf dem Weg zu Dr. Joe findet man noch zwei Elevator-Cards (9.E., R.136 und 12.E., R.257). Nachdem wir uns den Hinweis von Dr. Joe (12.E., R.256) geholt haben, kämpfen wir uns durch Scharen von Terroristen zur Bombe (16.E., R.246). Mit seiner blutüberströmten Hand greift er nach einer Zange und durchtrennt den grünen Draht. Erschrocken, den falschen Draht durchschnitten zu haben, merkt er jedoch sofort, daß die Uhr stehengeblieben und die Stromversorgung der Bombe zusammengebrochen ist. Geschafft!!

Tabelle Rings of Medusa

Zuteilung der Lebewesen zu Einheiten – je höher die Zahl, desto besser in der jeweiligen Einheit

	Inf.	Kav.	Art.	Aufkl.	Dr.R.	Zaub.	Bog.Sch.
Mensch	850	750	750	850	850	650	850
Elf	670	838	828	942	824	830	894
Zwerg	1099	641	631	731	887	407	803
Halbling	650	830	762	1018	798	850	914
Orc	998	596	546	802	816	502	746
Gnom	550	910	904	1054	816	950	962
Riese	1118	462	452	746	804	382	644
Troll	1094	498	492	754	814	406	672
Oger	1062	562	532	754	828	438	720
Zwark	610	892	888	1018	830	890	956

Rings of Medusa (Lösung)

Nachdem wir jede Menge Zuschriften erhalten haben, die um Tips zu Rings of Medusa baten, folgt hier nun ein Lösungsvorschlag von Norbert Wolters aus Heinsberg. Heißen Dank, Norbert, und Start frei für dieses Super-Strategie-Spiel. Am Anfang gehen wir zur Bank und schöpfen den Kreditrahmen aus. Anschließend geht's in die Kneipe. Dort spielt man 17 und 4, bis man ein Kapital von ca. 150.000 gewonnen hat. Öfters zwischenspeichern! Jetzt tilgt man den Kredit bei der Bank – da wir die Stadt nicht verlassen haben, ist auch keine Zeit vergangen (wenig Zins). Nun wird ein wenig gemogelt:

Mogeln Part 1

1. Spielstand abspeichern, z.B. unter „Game".
2. Jetzt stellen wir einen Trupp Aufklärer zusammen (kostet ca. 100.000). Den Trupp rüsten wir in der Waffenschmiede aus und speichern unter „Aufklärer" ab. Mit den Aufklärern geht man ins Gebirge und sucht nach Rohstoffen (feindlichen Armeen ausweichen!). Die Koordinaten der gefundenen Minen notieren!

Jetzt laden wir das Spiel unter „Game" ein und kaufen Maschinen, Wagen und Pferde (2 pro Wagen). An den vorher notierten Koordinaten errichtet man Minen und nimmt mit weit entfernten Städten Handel auf. Da wir bei „Game" keine Soldaten zu bezahlen haben, ist dies ein sehr gutes Geschäft. Den erzielten Gewinn sollte man auf sein Konto bei der Bank einzahlen (wegen der Zinseinkünfte). Spielend erhält man so einen Ist-Bestand von 1.500.000. „Game" abspeichern!

Mogeln Part 2:

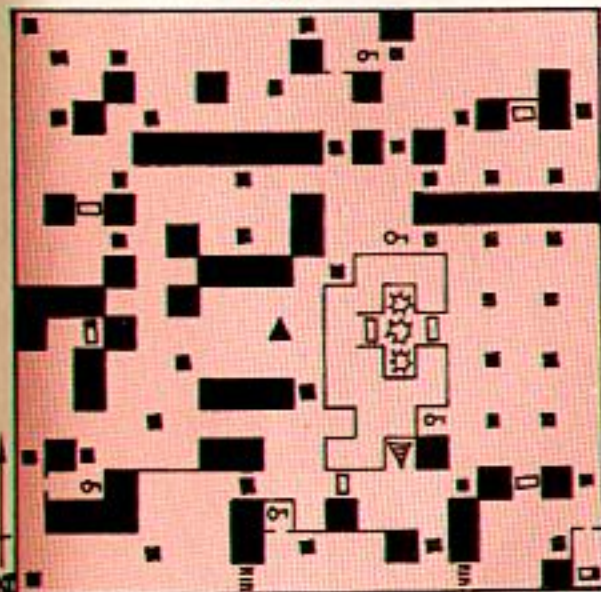
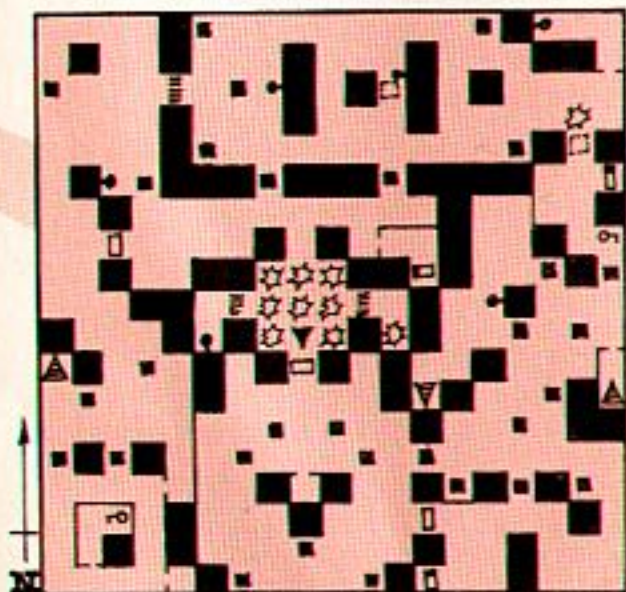
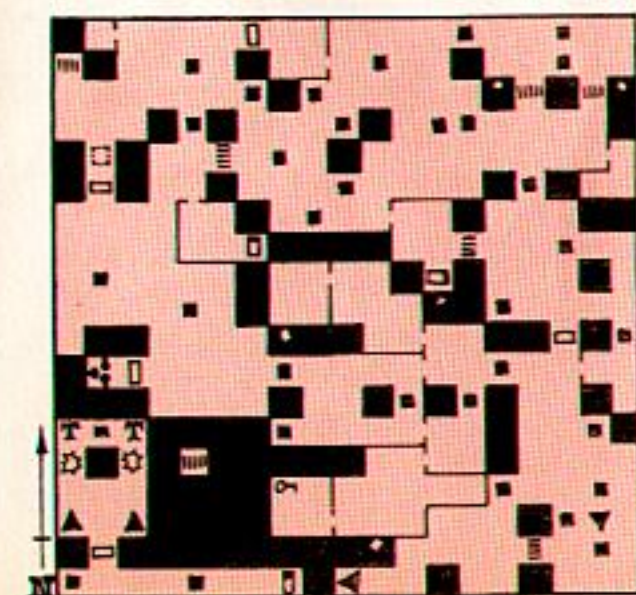
Für ca. 600.000 stellen wir uns eine Armee zusammen (Infanterie, Kavallerie, Artillerie, Drachenreiter, Bogenschützen und Aufklärer – Sold für ca. 2 Monate übrigbehalten!). Die Armee rüsten wir in der Waffenschmiede aus. Armeeaufstellung: siehe Tabelle, die Zahlen wurden nach den Verhältniszahlen aus dem Handbuch errechnet. Jetzt unter z.B. „Armee" abspeichern!

Nun suchen wir alle Tempel in den Städten auf, um die Koordinaten der einzelnen Schätze zu erhalten (notfalls eine Stadt angreifen, wenn kein Zutritt gestattet wird). So, jetzt geht man in den Mittelpunkt des jeweils angegebenen Dreiecks und sendet die Aufklärer aus. Die Koordinaten der Schätze notieren! Es kann sein, daß sich ein Schatz nicht im Gebiet einer Stadt befindet. Dies ist z.B. beim Seeschloß der Fall. Man muß dort den Zauberwald öfters mit Aufklärern durchsuchen. Aber ACHTUNG: Beim Betreten von Sümpfen und Zauberwäldern unbedingt genügend Zauberer mitnehmen! Nachdem man alle Koordinaten der Schätze erhalten hat (Festland), „Game" laden. Jetzt die entsprechende Anzahl Maschinen kaufen und bei den notierten Koordinaten die Schätze heben. Da wir nun beide Ringe vom Festland haben, speichern wir erstmal „Game" ab. Jetzt im Hafen eine Flotte (Kriegsschiffe) bestellen und Matrosen anwerben. Nun suchen wir die Inseln auf, um dort die Schätze zu holen. Um Sold zu sparen, wie auf dem Festland verfahren (mogeln).

Ein Handel mit den Inselstädten lohnt sich nicht, da die Preise nur etwas höher sind als auf dem Festland und die Seeschlacht sehr gefährlich ist (geht eine Seeschlacht verloren, so ist das Spiel beendet).

Besitzt man beide Ringe vom Festland und die zwei von den Inseln, sollte man sich eine sehr große Anzahl an Kriegsschiffen zulegen. Dies ist deshalb wichtig, da sich der 5. Ring bei einer Armee befindet, die es in einem Seegefecht zu besiegen gilt. Hat man die Armee aufgestöbert und besiegt, gehören uns alle fünf Ringe. Bevor aber der 5. Ring eingesetzt wird, sollte man noch etwas zwischen Minen und Städten pendeln, um Geld zu verdienen. Jetzt eine riesige (!) Armee kaufen und ausrüsten. Außerdem sollte man eine Burg stürmen und seine Armee 100% trainieren. Zuletzt setzt man den 5. Ring ein und kann nur hoffen, daß die Armee Medusa besiegt... Und nicht vergessen: Immer wieder speichern!

Karten zu: Bloodwych

Geschafft! Heute gibt's die letzten Karten zu dem beliebten Duo-Rollenspiel – wie immer erstellt von Andreas Schildbach (Karten) und Frank Matzke (grafische Umsetzung). Los geht's:

Bloodwych

- HOLZWAND
- STEINWAND
- TÜR IN HOLZWAND (EVTL. NUR MIT "COMMONKEY")
- TÜR IN STEINWAND (EVTL. NUR MIT SPEZ. KEY)
- GITTER (SIEHE OBEN)
- SÄULE
- TREPPE (NACH UNTEN)
- LOCH IN DECKE
- LOCH IM BODEN
- SCHALTER
- AUSLÖSE-FELD (EVTL. WAND AUF/RÜCKWEG VERSPERRT – NICHT IMMER SICHTBAR)
- SHOP
- TELEPORT-KNOPF (MIT "GEM" SICHTBAR)
- VERSCHWINDENDE WAND (SCHALTER/AUSLÖSEFELD)
- VERSCHWINDENDE SÄULE (SIEHE OBEN)
- WIEDERBELEBUNGSRAUM
- WICHTIGER SCHLÜSSEL
- DREH/UMKEHR-FELDER

GRAPHIC-ADAPTION: GET the CAT!

– LEVEL 1 –

– LEVEL 2 –

– LEVEL 3 –

– LEVEL 4 –

– LEVEL 5 –

HELP

FUTURE WARS

Und wiedermal . . .

haben wir das letzte Wort. Vielen Dank für alles, was Ihr uns schickt, vielleicht könntet Ihr aber doch auch gleich ausprobieren, ob der Tip auch funktioniert (vor allem bei dem Original selbst!). Und außerdem – Euer Eifer in Ehren, aber eine Lösung einfach abzuschreiben, ist wohl nicht der Sinn der Sache und auch nicht ganz fair, oder? Was meint Ihr?! Tja, und sonst? Bleibt weiter so fleißig, immerhin wird jeder veröffentlichte Tip finanziell honoriert (20,– DM, Komplettlösungen sogar 50,– bis 100,–; je nach Umfang). Hier nochmals unsere Adresse:
Joker Verlag
Know How
Untere Parkstr. 67
D-8013 Haar

ECHT STARK! SONDERPREISE

Im Dutzend billiger ...

Spielesammlungen im Überblick

Tagein, tagaus das gleiche Problem: Wie bekomme ich für möglichst wenig Kohle möglichst (viele) gute Games? Raubkopieren? Pfui, wer wird denn? Wo es doch so schöne Compilations gibt. Und vier oder fünf tolle Spiele zum Preis von einem, das klingt doch gar nicht übel!

Was sich gut anhört, muß aber in der Praxis nicht immer gut sein. Da gibt es Sammlungen, die müßten eigentlich „Die schönsten Mega-Flops" heißen, und wieder andere bieten tatsächlich tolle Games für wenig Geld. Allen gemein ist lediglich, daß die enthaltenen Programme nicht mehr die allerneuesten sind, aber das ist ja nur natürlich und deshalb auch leicht zu verschmerzen. Wie aber feststellen, welche Compilation nun genau die richtige für den eigenen Geschmack ist? Ganz einfach: weiterlesen!

Die Betagten

Da Aktualität bei Spielesammlungen naturgemäß nur sehr zweitrangig ist, wollen wir zunächst einen Blick auf solche Compilations werfen, die schon seit einiger Zeit erhältlich sind.

Den Anfang macht **Premier Collection II**, auf der sich vier Ballerspiele von Hewson tummeln. „Eliminator" ist ein hübsches Actionspiel, bei dem ein Raumschiff über (pseudo-)3D-Straßen des Alls gesteuert wird, auf denen es von Feinden nur so wimmelt. „Mercenary" bietet solide Vektorgrafik und einen Schuß Strategie, „Backlash" hingegen ist wieder Action pur: Auf einer endlosen Ebene wird Feind um Feind umgenietet – sehr schnell, aber auch sehr schnell langweilig. Zum Abschluß darf man sich den bereits lädierten Feuerfinger dann an „Custodian" vollends ruinieren. Alles in allem eher mittelprächtig, aber Baller-Freaks, die 69 Märker zuviel haben, können schon mal einen Blick riskieren.

Viel empfehlenswerter ist da schon **Giants**, wo vier gelungene Arcade-Umsetzungen von U.S. Gold ihr Unwesen treiben. Naja, eigentlich nur drei gelungene und die mißglückte Flugzeug-Jagd „1943". Daneben gibt's noch den grafisch tollen Ausflug mit Freundin und Ferrari namens „Out Run" und die schon fast klassische Dungeon-Hatz „Gauntlet II". Die optisch ansprechende Prügelei „Streetfighter" rundet den guten Gesamteindruck ab. Wer den Großteil dieser Games noch nicht hat, sollte die geforderten 69,– DM ruhigen Gewissens locker machen.

Hier eine kurze Empfehlung für Adventure-Fans: Nahezu alle großen SierraSerien wie Space-, Police-, oder King's Quest sind zwischenzeitlich als Packs zu erhalten. Die preisgünstigste Alternative dürfte das **King's Quest Triplepack** sein, das zwischen 79,– und 99,– DM gehandelt wird. Unbedingt zugreifen!

Als letztes der Oldies but Goodies haben wir uns **Triad I** aufgespart, das drei Games bietet, die wirklich in keiner Sammlung fehlen dürfen: Der klassischste aller Klassiker „Defender of the Crown" von Cinemaware, „Starglider I" (Vektorgrafik, wie sie sein soll) und das Super-Arcade-Adventure „Barbarian" von Psygnosis. Was soll man zu diesen Games noch Neues sagen, außer vielleicht: Wer sie noch nicht hat, zückt am besten sofort die Brieftasche, schnappt sich 69,– DM und düst schnurstracks zum nächsten Shop!

Die Aktuellen

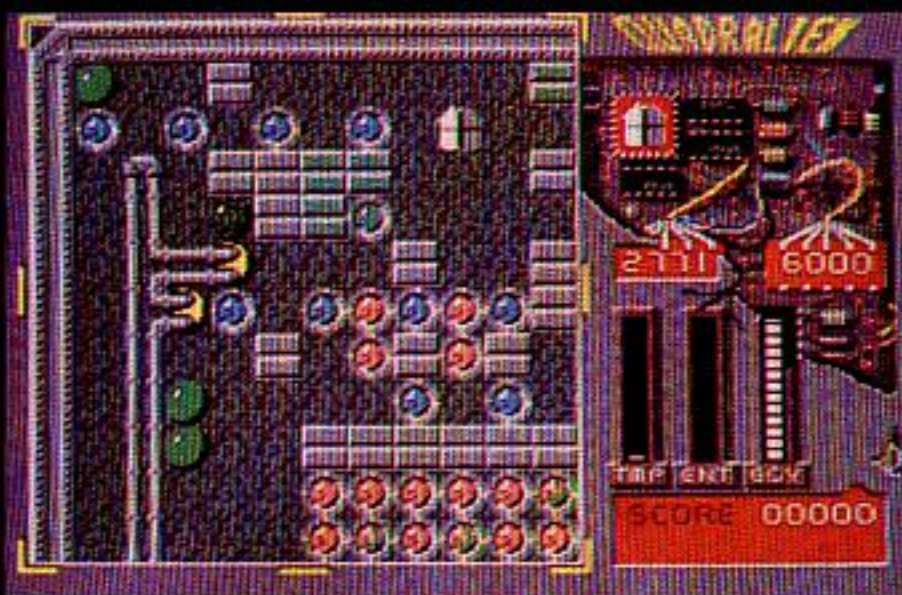
Unlängst ist **Triad II** erschienen, das mit dem absoluten Suchtgame „Tetris", einer schönen Ballerei namens „Menace" (besonders die Schlußgegner sind sehens-

Triad II: Denken mit Tetris und Lenken mit Menace ...

Französische Power-Games im Triplepack

Eines der Highlights: Der schon klassische Gauntlet-Clone Garrison

Lightforce: Schon IK+ und R-Type sind die Kohle wert!

wert!) und dem eher mittelmäßigen Barbarian-Aufguß „Baal“ aufwarten kann. Nicht mehr sooo toll wie der erste Streich, aber für 69,– DM immer noch eine gute Wahl.
Ebenfalls noch ziemlich neu am Markt ist eine der besten Sammlungen, die man für Geld kaufen kann: **Light Force** von Ocean. Darauf enthalten sind nämlich zwei Games, die zur absoluten Spitze ihres Genres gezählt werden müssen. Zum einen der Überhammer in Sachen Karate „IK+“, zum anderen die excellente Umsetzung des Arcade-Renners „R-Type“. Auch die beiden anderen Spiele sind ihr Geld wert: „Bio Challenge“ bietet Geschicklichkeit und Action im chicen Robot-Look, und in „Voyager“ ist wieder eine Mischung aus Action und Strategie, verpackt in ausgefüllter Vektorgrafik, angesagt. Wer zwar 69 Mark hat, die gebotenen Games aber nicht, der *muß* praktisch zugreifen!
Um 15,– DM teurer, aber nicht halb so gut ist die aktuelle Sammlung von Infogrames namens **Future Dreams**. Hier gibt's das dürftige 3D-Strategiespiel „Spidertronic“, den actionbetonten, aber kaum atemberaubenden Geschicklichkeitstest „G.Nius“ und das simple, jedoch sehr spielbare Arcade-Adventure „Warlock's Quest“, eine Art Ghosts'n'Goblins für Arme. Einziger Lichtblick ist die tolle Zukunfts-Olympiade „Purple Saturn Day“, die aber den überhöhten Preis keineswegs rechtfertigen kann, zumal sie auch auf unserem nächsten Kandidaten zu finden ist.
Es ist dies ein **Triplepack** mit den drei größten Hits französischer Produktion des letzten Jahres: Neben dem purpurnen Saturn-Tag finden sich hier die grafisch und spielerisch anspruchsvolle Geiselbefreiung „Hostages“ und der absolute Renner für Freunde schön gemachter Abenteuerspiele mit bequemer Maussteuerung, „Kult“. Die geballte Ladung Spiele-Power kostet ebenfalls ca. 84,– DM, hat aber den Vorteil, daß man alle drei Programme in der Originalverpackung erhält.
Zurück zum trüben Alltag: Nur wer 69,– DM unbedingt loswerden möchte, sollte ernsthaft in Erwägung ziehen, sich die ersten Fingerübungen von Rainbow Arts zuzulegen, die jetzt gesammelt unter dem verheißungsvollen Titel **Magic Seven** erhältlich sind. Eine Aufzählung wäre reine Platzverschwendung, der Hinweis, daß die zahme Katzen-Olympiade „Bad Cats“ und das mißglückte Arkanoid mit Horizontalscrolling „Jinks“ noch die besten Titel dieser Sammlung sind, sollte genügen. Unsere Empfehlung: In großem Bogen ausweichen!
Dann schon lieber die fünf **Highlights** von Softgold. Neben dem durchschnittlichen „Volleyball Simulator“, der schwachen Stuntman-Action „Danger Freak“ und dem mißglückten „Down at the Trolls“ gibt's hier immerhin den tollen Gauntlet-Clone „Garrison“ und das starke Ballerspiel „Katakis“ (der nächste Verwandte von R-Type). Für das Päckchen sind wieder-mal 69,– DM zu berappen – sollte aber nur für Leute in Frage kommen, die weder „Garrison“ noch „Katakis“ besitzen!
Beschließen wollen wir den aktuellen Teil mit einer soliden Spiele-Auswahl: **Winners!** von U.S. Gold. Hier findet man die optisch schöne, aber kaum spielbare Heli-Action „Thunderblade“,

Quadralien auf der Premier Collection III – nur mittelmäßig.

Maximale Spiele-Power für minimales Geld: Thrill Time Platinium

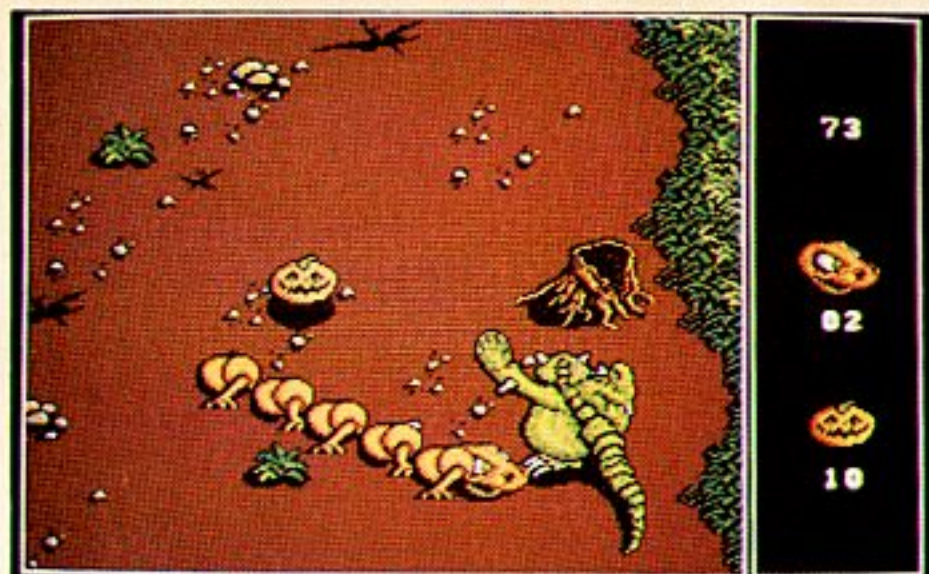
ein Autorennen in Vogelperspektive namens „LED Storm" und die aufgepeppte Asteroids-Variante „Blasteroids". Der Höhepunkt der Sammlung aber ist „Impossible Mission II", die AmigaVersion des klassischen Geschicklichkeits-Hits aus seligen 64er-Zeiten. Alles in allem eine runde Sache, die geforderten 64 Mäuse sind zumindest nicht zum Fenster hinausgeworfen.

Die Kommenden

Und was geht in nächster Zukunft billiger über den Ladentisch? Zunächst einmal vier Spiele französischer Herkunft, die unter dem irreführenden Titel **Adventures** zusammengefaßt sind. Den Platz in der Box teilen sich die pseudoerotische Filmumsetzung „Emanuelle", das erbärmliche Rollenspiel um Sklavenbefreiung „Freedom", ein mittelmäßiges Abenteuerspielchen nach Jules Vernes „20.000 Meilen unter dem Meer" und das bescheidene Actiongame „African Raiders". Sobald Ihr die Sammlung im Regal entdeckt, steckt bloß Eure Finger tief in die Hosentaschen und haltet die 84,– Mark fest!

Auch die **Premier Collection III** ist kein reiner Quell der Freude: Dafür ist die eine Hälfte mit dem schwachen „Battle Ships" und der etwas konfusen Knobelei „Quadralien" einfach zu schlapp. Zum Ausgleich bietet die andere Hälfte mit „Cybernoid II" reichlich Action, und das gelungene „Archipelagos" ist ja bekanntlich eine Denksportaufgabe der Sonderklasse! Wer's haben will, ist (wie so oft) mit 69,– DM live dabei. Aber jetzt kommt's, als krönender Abschluß steht uns ein echter Knaller ins Haus! Der neue Elite-Sampler **Thrill Time Platinium** wird nämlich gleich mit neun (!) Gamesaufwarten, wovondie meisten sich wahrlich sehen lassen können. Und das für sage und schreibe 55 müde Mücken!! Dafür erhält man dann das starke Autorennen „Buggy Boy", den Arcade-Hammer „Space Harrier", die Motorboot-Hatz à la James Bond „Live and let die", die nagelneue Auto-Ballerei „Overlander" und die recht ordentliche Monsterschlächterei „Beyond the Ice Palast". „Thundercats", „Great Gurianos" und „Hopping Mad" kann man zwar getrost vergessen, aber…! Wenn's denn stimmt, soll tatsächlich noch der Grafik-Hochgenuß „Dragon's Lair" mit im Päckchen sein! Das nenn' ich eine Compilation, wer da nicht zugreift, ist wirklich selber schuld.

Ihr habt es sicher schon gemerkt: Um wirklich *alle* Spielesammlungen, die es so gibt, zu berücksichtigen, reicht natürlich der Platz vorne und hinten nicht – von einer eingehenden Beurteilung der enthaltenen Games ganz zu schweigen! Aber wir glauben, wenn man erstmal weiß, was einen mit den angebotenen Compilations erwartet, und was etwa davon zu halten ist, tut man sich beim Kauf schon ein großes Stück leichter. Deshalb haben wir die vorgestellten Sammlungen nochmal in übersichtlicher Kurzform zusammengefaßt. Solltet Ihr zu Compilations, die heute nicht besprochen wurden, noch Fragen haben, dann ruft einfach in der Redaktion (089/463823) an – wir freuen uns immer, wenn wir Euch weiterhelfen können. (ml)

	Premier Collection II	Giants	King's Quest Triplepack	Triad I	Triad II	Light Force	Future Dreams	Triplepack	Magic Seven	Highlights	Winners!	Adventures	Premier Collection III	Thrill Time Platinium
Bewertung	mittel	gut	super	super	gut	super	schlecht	gut	miserabel	mittel	mittel	miserabel	mittel	super
Anzahl der Spiele	4	4	3	3	3	4	4	3	7	5	4	4	4	9
Preis	69,– DM	69,– DM	79–99,– DM	69,– DM	69,– DM	69,– DM	84,– DM	84,– DM	69,– DM	69,– DM	64,– DM	84,– DM	69,– DM	55,– DM
Bezug	Joysoft	Joysoft	CPS-Heidak	CSJ Computersoft	CSJ Computersoft	Bomico	Bomico	CPS-Heidak	Rushware	Rushware	CSJ Computersoft	Bomico	CSJ Computersoft	CSJ Computersoft

Mot: Im gleichnamigen Comic-Heft ist das Vieh besser aufgehoben.

MOT

Wer oder was zum Kuckuck ist Mot? Hättet Ihr Euch im letzten Spanien-Urlaub außer für die chice Blondine am Strand, auch für das örtliche Kulturgut interessiert, dann wüßtet Ihr, daß es sich dabei um eine dort sehr populäre Comic-Figur handelt!

Im Comic, wie auch im neuen Game des hierzulande herzlich unbekannten Softwareproduzenten „Opera Soft", dreht sich alles um einen kleinen Jungen und seinen seltsamen Freund. Das ist nämlich ein besonders häßlicher grüner Drache, der direkt aus dem Fernseher ins richtige Leben geklettert ist!

Im Spiel hat man die Wahl, entweder den Jungen in einem Arcade-Adventure durch's Haus zu dirigieren, wobei in erster Linie etwas Eßbares für Mot gefunden werden muß (wenn er hungrig ist, dreht er durch!), oder das Ungeheuer selbst in einem Action-Game gegen allerlei Würmer und fliegende Kürbisse antreten zu lassen. Wie man sich auch entscheidet, beide Wege führen zu höchst durchschnittlichen Spielchen, die einzig durch ihre entzückende grafische Aufmachung begeistern können. Ansonsten wird das ohnehin magere Spielprinzip durch die ungenaue Stick-Abfrage und den lästigen Pieps-Sound bald zur Qual. Schade, denn so wie der fette Drache aussieht, hätte er auch bei uns gute Chancen gehabt, bald zur Kultfigur zu avancieren. Auch haben sich die Programmierer alle Mühe gegeben, durch geschickte Screen-Aufteilung (besonders innerhalb des Hauses) Comic-Feeling über den Monitor zu bringen. Nur: Wo die zündende Spielidee fehlt, wird auch ein Grafik-Feuerwerk zum dürftigen Knallfrosch! (ml)

Mot

Grafik:	79%
Sound:	48%
Handhabung:	57%
Spielidee:	46%
Dauerspaß:	42%
Red. Urteil:	47%

Für Anfänger
Preis: noch offen
Hersteller: Opera Soft
Bezug: noch offen

Spezialität: Die Vorgeschichte kann man sich als Comicstrip auf den Screen zaubern lassen – ist schon sehenswert! Auch die Loadingscreen ist toll, aber sonst?

PURSUIT TO EARTH

Exocets neues Ballerspielchen erhebt den Minimalismus zur Kunstform: Ein winziger Packungsaufdruck als Vorgeschichte, ein loses Blatt als Anleitung, ein Digi-Bild als Loadingscreen und Stille als Titelmelodie. Der Rest ist auch nicht viel aufwendiger . . .

Immerhin sieht man ein klitzekleines Männchen (Lupe bereithalten!) ins Raumschiff klettern, ehe es durch den Hyperraum in den ersten Level entfleucht. Hier gehen die Sparmaßnahmen der Programmierer dann fröhlich weiter: Das Schiff kann ausschließlich im Kreis manövriert werden, die Gegner zischen in unübersichtlicher 3D-Perspektive heran. Manchmal kommen die Aliens auch von hinten angedüst, was ein sinnvolles Ausweichen unmöglich macht. Ergebnis: Unser Flitzer fängt Feuer, schmiert ab, und eines der vier Bildschirmleben ist dahin – auch nicht gerade sehr motivationsfördernd!

Schade um das gelungene System für die Extras: Zusatzausrüstung, wie ein flotterer Antrieb, bessere Waffen oder Schutzschilder muß nämlich erst sauer verdient werden! Für jedes aufgesammelte Kügelchen gibt's ein Extra; wer also z.B. ein Zweitschiff haben möchte (das allerdings von einem anderen Spieler über Port 2 gesteuert wird), muß fleißig sparen. Damit sind aber auch schon sämtliche Pluspunkte vergeben. Neben dem dürftigen Spielablauf sorgen die bescheidene Grafik und der kümmerliche Sound dafür, daß das Spielchen kaum 7 Märker wert ist, von den geforderten 70 gar nicht zu reden. Macht's wie Exocet und spart mit – tunlichst an diesem öden Programm! (ml)

Pursuit to Earth

Grafik:	41%
Sound:	34%
Handhabung:	29%
Spielidee:	18%
Dauerspaß:	16%
Preis/Leistung:	9%
Red. Urteil:	17%

Für Anfänger
Preis: ca. 70,– DM
Hersteller: Exocet
Bezug: Leisuresoft

Spezialität: Das Game ist sogar sehr speziell, nämlich eine spezielle Unverschämtheit! Highscoreliste und (reguläre) Zwei-Spieler-Option wurden ebenfalls eingespart.

Dungeon Quest

Nicht einfach ein weiteres 0815-Adventure, nein, das ultimative Game des Genres verspricht Hersteller Gainstar reichlich vollmundig. Das macht eine nähere Überprüfung natürlich zwingend erforderlich ...

Als Tester ist man irgendwie viel zu verwöhnt: Bekommt man ein neues Adventure, vermutet man gleich unvorstellbare Schätze in der Packung, wie Gummitiere, Schatzkarten auf feinstem Pergament oder ein in Leder gebundenes Tagebuch – ach ja, und vielleicht noch ein, zwei Programmdisketten! Und was fällt mir bei Dungeon Quest in die Hände? Eine Registrierkarte, Werbung für ein anderes Spiel, eine Anleitung und zwei Disks. Nach dieser ersten Enttäuschung lese ich mir halt mal die Anleitung durch, was kein Problem ist, da sie a) in deutsch und b) kurz ist. Die so gewonnenen Informationen sind zwar spärlich, aber ausreichend. Man erfährt, wie das Game geladen wird, ein paar Worte zum Eingeben und daß die Dynamik des Sounds unheimlich groß sei. Somit also meinen Sorgfaltspflichten als vorbildlicher Tester nachgekommen, beschließe ich, jetzt endlich mit dem Spielen, ich meine natürlich Testen, loszulegen.

Ja, und durch lange, eingehende Untersuchungen bin ich zu dem Ergebnis gekommen, daß das Spiel gut ist. Wie, das ist Euch zu wenig? O.K., gehen wir also ins Detail: Nach einer erträglichen Ladezeit bekommt der Spieler die ersten (englischen) Beschreibungen seiner Umgebung zu Gesicht. Darin wird ihm mitgeteilt, daß er gerade eben an Land gespült wurde, vorher irgendwelchen Piraten entkommen ist, und über so nützliche Utensilien wie Schwert, Schild oder Messer leider *nicht* verfügt. Man befindet sich also in der typischen Situation des mittellosen Abenteurers im Anfangsstadium. Aber das läßt sich schließlich ändern!

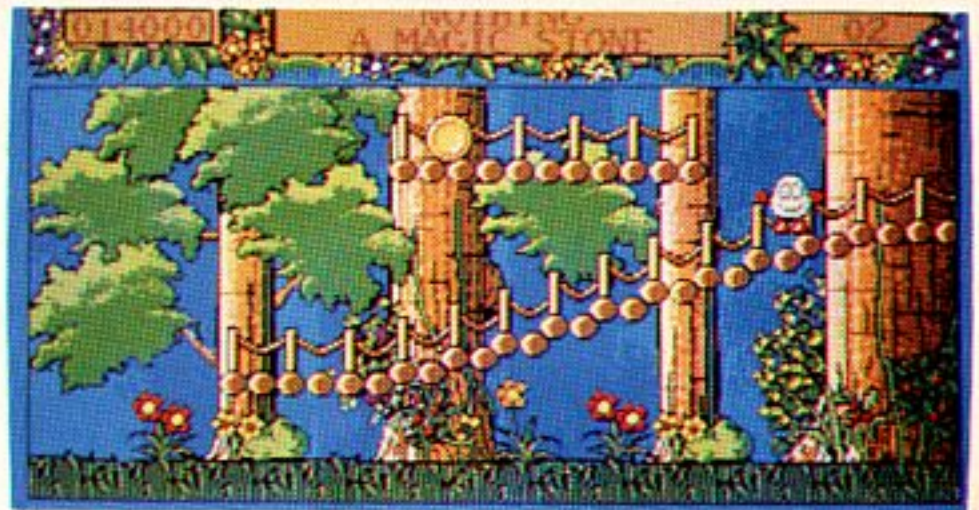
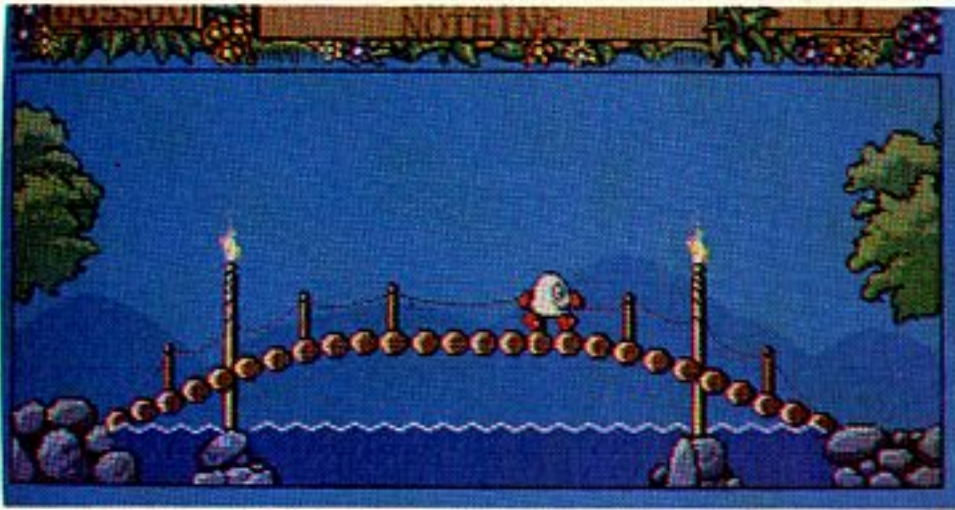
Ein Blick auf den Screen zeigt, daß man im Wald steht. Und da man bei einem Adventure keinesfalls zuviel verraten sollte, lasse ich euch jetzt einfach alleine dort rumstehen... Na schön, ein paar Tips gibt's noch mit auf den Weg: Das schöne Wort „search" ist sehr nützlich, etwa um in einem Stall eine Münze zu finden. Unter Fußmatten liegt praktisch immer ein Schlüssel. Fährmänner (auch verhungerte) sind viel freundlicher, wenn sie mit einer Münze beschenkt werden.

Die Grafiken sind teilweise erste Sahne, teilweise gut und in seltenen Fällen mittelmäßig. Der Sound ist technisch sauber realisiert und paßt immer zur Stimmung, wie z.B. das Wiehern eines Pferdes im Stall oder das Knarren einer alten Tür. Die Texte sind zwar englisch, aber trotzdem sehr lesenswert, vorausgesetzt, man ist einige Jahre mit dieser Sprache getrietzt worden. Der einzige, aber gravierende Schwachpunkt ist der Parser – man sollte meinen, daß Zwei-Wort-Parser endlich ausgestorben wären, aber nein, Dungeon Quest ist in dieser Hinsicht ein waschechter Dinosaurier! Trotzdem (jawoll, trotzdem!) ist das Spiel nicht übel. Dank der dichten Atmosphäre und der schönen Bilder kann ich es vor allem abenteuerlustigen Einsteigern empfehlen, und für versierte Gambler ist's zumindest ein nostalgisches Erlebnis... (H.W. Raabe)

Dungeon Quest	
Grafik:	86%
Sound:	82%
Handhabung:	62%
Spielidee:	64%
Dauerspaß:	74%
Preis/Leistung:	69%
Red. Urteil:	71%

Für Anfänger
Preis: ca. 84,– DM
Hersteller: Gainstar
Bezug: Frank Heidak

Spezialität: Auf der Programmdiskette kann nur ein Spielstand gespeichert werden.

Hübsche Grafik und ein leckeres Ei, was will man mehr?

Vorsicht, sonst gibt's Rührei!

TREASURE ISLAND DIZZY

Wie, ein neues Spiel von „Codemasters"? Das sind doch die Jungs, die immer höchst erfolgreich Billigspiele für den „Good Old C64" programmiert haben! Bei solchen Nieten wie „BMX Simulator" oder „Mr. Angry" mußte man sich zwar zum Spielen eher zwingen, aber vielleicht hat die Company aus Birmingham auf dem Amiga ja mehr zu bieten...

Der Amiga Joker meint:
Treasure Island Dizzy ist eines der besten Low-Cost-Programme für den Amiga!

Gleich vorweg: Sie hat – die vorliegende Mischung aus Arcade-Adventure und Geschicklichkeitsspiel läßt sich durchaus ohne seelische Schäden überstehen! Man steuert Dizzy, eine Art Frühstücksei mit Armen und Beinen, über eine karibische Insel, von der es zu entkommen gilt – entweder mit 30 eingesammelten Goldstücken oder auch ohne, schwierig wird's auf alle Fälle! Das hüpfende und watschelnde Ei muß viele Rätsel lösen und sich dabei vor drohenden Gefahren in acht nehmen, wenn es nicht als Spiegelei enden will...

Schon der Anfang stimmt auf die kommenden Schwierigkeiten ein: Läuft Dizzy nach rechts, plumpst es (oder er??) ins Meer und ersäuft jämmerlich. Resultat: Game over! Bewegt man das Frühstücksei nach links, stößt man an einen hohen Felsvorsprung; der läßt sich nur überwinden, wenn man zuvor eine leere Schatztruhe aufgesammelt hat, die man jetzt als Treppe verwenden kann. Der Trick, mit gefundenen Gegenständen Hindernisse zu überwinden, kommt im weiteren Verlauf dann auch noch öfters zur Anwendung. Im übrigen hüpft man mit dem keck animierten Vogelprodukt auf Holzplattformen, eiert über Brücken, rollt Treppen hinauf und dergleichen mehr.

Gescrollt wird nicht, der Amiga schaltet zwischen den einzelnen Bildern einfach um. Ein richtiges Scrolling wäre zwar hübscher, aber der Spielfluß wird auch so zu keiner Zeit unterbrochen. Die Grafiker haben sich bei den vielen Hintergründen mächtig ins Zeug gelegt, auch Dizzy und die anderen Sprites schrecken das Auge keineswegs ab. Viele kleine Hummeln und Wespen schwirren herzallerliebst animiert umher und... apropos Wespen: Berührungen mit diesen Plagegeistern bleiben nicht folgenlos! Dizzy torkelt dann wie besoffen durch die Gegend, und die Joysticksteuerung funktioniert seitenverkehrt – ein ganz schöner Streß, auf diese Weise die Schatzinsel systematisch abzugrasen!

Alles in allem macht Treasure Island Dizzy durchaus Spaß; Grafik und Sound sind in Ordnung, und das Spielgeschehen erfordert Geschicklichkeit und ein bißchen Kombinationsvermögen beim Lösen der Rätsel. Codemasters' neues Amiga-Game ist zwar nicht das absolut Gelbe vom Ei, aber ein guter Durchschnittstitel dafür allemal – und das zu einem Preis, der sich wirklich sehen lassen kann!

(Carsten Borgmeier)

Treasure Island Dizzy

Grafik:	76%
Sound:	65%
Handhabung:	69%
Spielidee:	70%
Dauerspaß:	61%
Preis/Leistung:	88%
Red. Urteil:	71%

Für Fortgeschrittene
Preis: ca. 19,– DM
Hersteller: Codemasters
Bezug: Rushware

Spezialität: Wer alles genau absucht, findet zur Belohnung manchmal versteckte Cheat Modes! Pausen läßt sich das Ganze auch noch...

AQUANAUT

Viel Fisch – viel Ehr (oder so ähnlich)

Ei, ei, ei – noch ein Hai!

Friede, Freude, Eierkuchen im Jahre 1999: Kriege sind abgeschafft, alle Nationen haben sich zu einer großen Union zusammengeschlossen, und zum Zeichen des Neubeginns wurde das Jahr 2000 in das Jahr 1 der neuen Zeitrechnung umbenannt...

Der himmlische Frieden wird nur durch ein paar böse Aliens namens „Ramanishi" gestört, die frech die Erde angegriffen haben. Zwar verfügt unser blauer Planet mittlerweile über einen undurchdringlichen Schutzschirm, aber der ist leider kurzfristig ausgefallen! Der allerböseste Ober-Alien Zeekee ist durch diese Lücke geschlüpft und hält sich jetzt im Meer verborgen.
Und so darf sich der Spieler durch drei aufeinander folgende Unterwasser-Sektionen von rechts nach links ballern, immer dem Schurken Zeekee hinterher. Dabei machen ihm allerlei Haie, Schwertfische und Quallen das Leben schwer, gelegentlich wird ein Gegenstand eingesammelt, oder an einem Tank der Luftvorrat aufgefrischt. Hin und wieder kommt auch eine Meerjungfrau vorbei, leider rückt sie nicht mehr als ein keusches Küßchen heraus...
Aquanaut ist ein mittelmäßiges Actionspiel mit einigen netten Ideen, die allerdings nicht besonders überzeugend umgesetzt wurden. Es gibt viel Grafik, sie ist nur zu grob und ruckelig. Beim Sound sind einige hübsche Effekte zu vermerken, die Musik ist allenfalls mittelprächtig. Aus der Spielidee wäre wesentlich mehr zu machen gewesen, aber in dieser Form ist es wenigstens verzeihlich, daß die ST-User sich schon Monate vor uns mit Aquanaut langweilen durften... (mm)

Aquanaut

Grafik:	69%
Sound:	59%
Handhabung:	51%
Spielidee:	63%
Dauerspaß:	48%
Preis/Leistung:	50%
Red. Urteil:	52%

Für Fortgeschrittene
Preis: ca. 84,– DM
Hersteller: Addictive/Prism Leisure
Bezug: International Software

Spezialität: Deutsche Anleitung, drei Disketten. Vorsicht beim Kauf: Erst unser viertes Testexemplar lief einwandfrei!

Die neuen Leiden des Testers B.

Eigentlich hätte ja unser Tester Norbert Beckers die Unterwasser-Ballerei „Aquanaut" besprechen sollen – wohlgemerkt eigentlich! Aber alles was wir von ihm erhalten haben, war dieser verzweifelte Brief...

Tach Leute!
Das war ja wohl der Reinfall des Jahres! Endlich wieder frische Soft zum Testen, dachte ich mir noch, und dann dieser Schock! Die Einleitung war schon fixfertig geschrieben – und dann streikt das blöde Spiel einfach. Warum? Warum gerade ich? Was also tun? Hilfe herbeitelefonieren! Die Hilfe kommt, und mit ein bißchen Trickserei bringen wir eine Kopie (Oha!) der Startdiskette zum Laufen. JUBEL! TRUBEL! HEITERKEIT! SEKTKORKEN KNALLEN! Der Amiga lädt und lädt... es ertönt Musik... das Titelbild ist auch schon da – der Sieg ist unser! Disk 2 wird eingelegt, im Raum macht sich knisternde Spannung breit. Was erwartet uns da wohl Schönes? Sicher ein neuer Meilenstein der Softwaregeschichte, hmm, vielleicht eine Mischung aus Pacman und Space Ace?
Und schon sind wir mittendrin im Spiel! Ein Rechteck, dessen Farbe sich ständig ändert, schießt mit Raketen, ein hübscher Rahmen mit dem Titel „Aquanaut" umgibt das Ganze – toll! „Grafikerror!" zischt mir da plötzlich mein Freund Rudel ins Ohr. „Muß wohl!" gebe ich geknickt zurück und breche hemmungslos in Tränen aus. Aber Rudel gibt nicht auf. Die Schweißperlen auf seiner Stirn mißachtend, werkelt er bis zur totalen Erschöpfung: DISKCHECKER, DISKMANAGER, REPAIRTOOL, etc., etc.. Doch alle eingesetzten Waffen prallen wirkungslos an diesem Machwerk ab. Nach acht Stunden rufe ich den Notarzt. Rudel wird künstlich beatmet, sein Herz schlägt nur noch schwach. Der Arzt erkennt sofort die Bedenklichkeit seines Zustands: „10 ccm Kickoff, 25 ccm Sim City, und dann können wir nur noch beten..." – Das Aquanaut-Syndrom!
Nach einer kleinen Ewigkeit zeigt Rudel erste Reaktionen, seine Hände nehmen schon wieder die gewohnte Joystick-Haltung ein. Allgemeines Aufatmen. Er ist über den Berg. Der Arzt ordnet die Einweisung ins Amiga-Hospital an, zwei bullige Sanitäter schleppen den armen Kerl aus dem Zimmer. Ich bleibe allein zurück – verzweifelt, einsam. Mein Blick streift über den bunten Karton mit dem Taucher. Bin ich an allem schuld? Bin ich ein potentieller Mörder? Leise ziehe ich den Joystick heraus und erhänge mich mit dem Kabel am Fenster.

PS: Dieser Brief erreicht Euch aus dem Software-Himmel. Hier ist es unglaublich friedlich. Es gibt keine Errors und keine Spiele mit mehr als zwei Disks. Taucher haben keinen Zutritt.

Euer Aquanaut-Tester Norbert

Sliding

Wer sagt denn, daß die Holländer nichts anderes zustande bringen als Tulpen und Käse? Die Jungs von UGA beweisen mit ihrem neuen Geschicklichkeitsspiel ganz eindeutig das Gegenteil!

Wie der Titel des Games schon vermuten läßt, handelt es sich dabei im Prinzip um eine SlideShow. Nur mit der kleinen Besonderheit, daß sich die Bilder kurz nach ihrem Erscheinen auf dem Screen in 42 einzelne Quadrate zerlegen, die im Anschluß auch noch untereinander verschoben werden. Dem Spieler kommt nun die ehrenvolle Aufgabe zu, mit seiner Maus den unverfälschten Urzustand der Bildchen wiederherzustellen. Ahh, das kenn ich doch, wird sich jetzt so mancher sagen – diese Verschiebepuzzles haben mich doch schon in frühester Kindheit immer an den Rand der Verzweiflung gebracht! Stimmt genau, so simpel das Ganze klingt, so schwierig ist es in der praktischen Ausführung, dazu kommt, daß man bei Sliding auch noch gegen ein Zeitlimit kämpfen muß. Die Steuerung funktioniert tadellos, der Sound ist recht unterhaltsam – und die Bilder selbst? Nun, man kann sagen, daß die „United Graphic Artists" ihren stolzen Namen zu Recht tragen, denn die Grafik ist wirklich gut gelungen. Das Game eignet sich nebenbei bemerkt auch hervorragend für mehrere Spieler, die (nacheinander) ihre Geschicklichkeit unter Beweis stellen dürfen. Auf alle Fälle haben die Holländer mit diesem Low-Cost-Game gezeigt, daß sie nicht nur im PD-Bereich einiges zu bieten haben! (ur)

Sliding

Grafik:	69%
Sound:	61%
Handhabung:	75%
Spielidee:	60%
Dauerspaß:	66%
Preis/Leistung:	74%
Red. Urteil:	65%

Variabel
Preis: ca. 39,– DM
Hersteller: UGA
Bezug: UGA Software
Spezialität: Außer mit der Maus läßt sich das Game auch per Tastatur oder Joystick steuern, wobei die Ablaufgeschwindigkeit individuell eingestellt werden kann.

Nitro Boost Challenge

Wer auf den Spuren des TV-Stuntman Colt Sievers wandeln möchte, kann sich in „Codemasters" neuem Low-Cost-Actionspektakel austoben: Sieben Szenen von der Autojagd bis zum Rennen mit Off-Shore-Booten wollen abgedreht werden …

Die erste Klappe fällt für eine Waldszene, in der ein kleines Auto-Sprite durch die Flora dirigiert werden muß, während Gegner das zu Boden und aus luftiger Höhe zu verhindern trachten. Wie gut, daß man eine Bordkanone eingepackt hat! Um den Turbolader des Gefährts zu aktivieren, müssen zuerst herumliegende Nitro-Kanister eingesammelt werden – erst dann darf man sich an gewagte Sprünge über Schluchten etc. wagen. Im weiteren Spielverlauf ändert sich bis auf die Grafik wenig, nur daß es dann eben auf dem Wasser mittels Schnellboot zur Sache geht. Pro Szene sind drei Takes (Leben) möglich, ehe man vom Regisseur zum Anfang zurückgeschickt wird. Außerdem gilt es, ein Zeitlimit von zwei Minuten einzuhalten. Die ersten drei Level sind trotz der schwammigen Steuerung relativ leicht zu bewältigen, dann wird's etwas kniffliger. Die Grafik ist wenig berauschend, aber immerhin kommt das Scrolling ohne viel Ruckelei zurecht. In Sachen Sound sieht es schon trüber aus: Weder die FX noch die (wahlweise) zuschaltbare Musik sollten empfindlichen Ohren zugemutet werden.

Alles in allem ist Nitro Boost Challenge ein ziemlich laues Billigspielchen, das dank des einfachen Schwierigkeitsgrads bestenfalls mittellosen Einsteigern zu empfehlen ist. (ur)

Nitro Boost Challenge

Grafik:	58%
Sound:	41%
Handhabung:	53%
Spielidee:	49%
Dauerspaß:	49%
Preis/Leistung:	59%
Red. Urteil:	51%

Für Anfänger
Preis: ca. 20,– DM
Hersteller: Codemasters
Bezug: Rushware
Spezialität: Für gelungene Takes gibt's Bonuspunkte, wer genug beisammen hat, darf sich in einer fünfstelligen Highscoreliste verewigen.

P47

Die horizontal scrollenden Ballergames kommen einfach nie aus der Mode! Firebird hat gerade den 457864. Vertreter der Gattung auf den Weg geschickt ...

Diesmal gibt es keinen supermodernen Düsenflieger, sondern eine „Republic P. 470-25 Thunderbolt“, die bevorzugt im Weltkrieg II den Luftraum unsicher machte. Mit diesem musealen Stück darf man sich durch alle acht Level schlagen und dabei wie üblich Gegner abschießen und Extras aufsammeln (sechs an der Zahl). Die Feinde sind in der Luft (Jagdflieger, Hubschrauber, groooße Bomber), am Boden (Geschütze, Panzer etc.) und im Wasser (Schiffe, Schiffe, Schiffe). Am Ende jedes Spielabschnitts wartet dann der obligatorische Endgegner: Züge, riesige Panzer oder Schlachtschiffe.

Die Grafik ist detailreich und bunt – aber dieses Scrolling! Es ruckelt einfach alles, was auf dem Screen ist, und das reichlich stark. So ein Rückfall in die Software-Steinzeit kann einem den ganzen Spielspaß vermiesen. Und dann die Musik! Langweilig und leiernd, abschalten läßt sie sich aber nur zusammen mit den (passablen) FX, d.h. es herrscht absolute Stille. Außerdem hat das Spiel ein paar Macken, wenn man z.B. den Extrawaffenspender recht weit links auf dem Screen erwischt, kann man das Extra schon vergessen.

Trotzdem, ganz katastrophal ist P 47 nicht, dafür sorgt schon die Zwei-Spieler-gleichzeitig-Option. Es ist halt einfach durchschnittliche Action-Kost; ich persönlich ziehe jedenfalls das thematisch ähnliche „Scramble Spirits“ bei weitem vor! (mm)

P 47

Grafik:	66%
Sound:	47%
Handhabung:	63%
Spielidee:	11%
Dauerspaß:	61%
Preis/Leistung:	56%
Red. Urteil:	58%

Für Fortgeschrittene
Preis: ca. 69,– DM
Hersteller: Firebird
Bezug: International Software

Spezialität: Der zweite Spieler hat die Wahl zwischen Stick und Tastatur. Wer die Highscores saven will, muß sie schon selber aufschreiben ...

Lords of War

Der Titel klingt zwar äußerst kriegerisch, aber tatsächlich handelt es sich bei diesem Game eher um eine Breakout-Variante in „mittelalterlicher“ Verpackung.

An jeder Bildschirmecke befindet sich eine Burg, die durch ein bewegliches Schild verteidigt werden muß. Das Schild läßt sich waagrecht und senkrecht (immer die Burgmauer entlang) verschieben, als Kugel dient makabrerweise ein Totenschädel! Ziel ist es, innerhalb eines vorgegebenen Zeitlimits die Mauern einer der anderen Burgen zum Einsturz zu bringen. Schafft dies niemand rechtzeitig, schaltet das Game automatisch auf „Schnellgang“, bis das erste Schlößchen zertrümmert ist. Damit die eigenen drei Leben nicht allzuschnell futsch sind, kann man sein Schild per Druck auf den Feuerknopf „magnetisch“ machen und den Schädel so besser in Schußposition bringen.

Die gut animierte Grafik ist nicht schlecht, ändert sich von Level zu Level aber kaum (immer anderer Fußboden), das Scrolling ist sauber. Die Soundeffekte sind, passend zur Atmosphäre, schön schaurig geraten – zeitweise ertönt eine dämonische Stimme aus dem Off. Über die Joysticksteuerung kann man auch nicht meckern. Was gibt es sonst noch? Ein Menü mit zahlreichen Optionen (schneller, langsamer, etc.), Pausefunktion, Highscore-Liste. Das Spielprinzip ist nun nicht gerade das Neueste, aber die originelle Präsentation und die eingebauten Gags (besonders spaßig: in der Highscoreliste lauert ein sabbernder Gnom, der sich mit Begeisterung den Finger absäbelt!) heben die Lords of War doch etwas vom üblichen Breakout-Einerlei ab. Immerhin ... (wh)

Lords of War

Grafik:	72%
Sound:	76%
Handhabung:	70%
Spielidee:	32%
Dauerspaß:	48%
Red. Urteil:	58%

Für Anfänger
Preis: noch offen
Hersteller: Digital Concepts
Bezug: noch offen

Spezialität: Schlößchen zertrümmern darf man zu zweit oder alleine gegen den Computer. Einen Demo-Modus gibt's auch noch.

STROMAUSFALL

Perry Rhodan meets H.P. Lovecraft: Ein Science-Fiction Veteran und der Altmeister des Okkulten verbringen mit uns gemeinsam den heutigen Stromausfall.

Perry Rhodan – Simulation

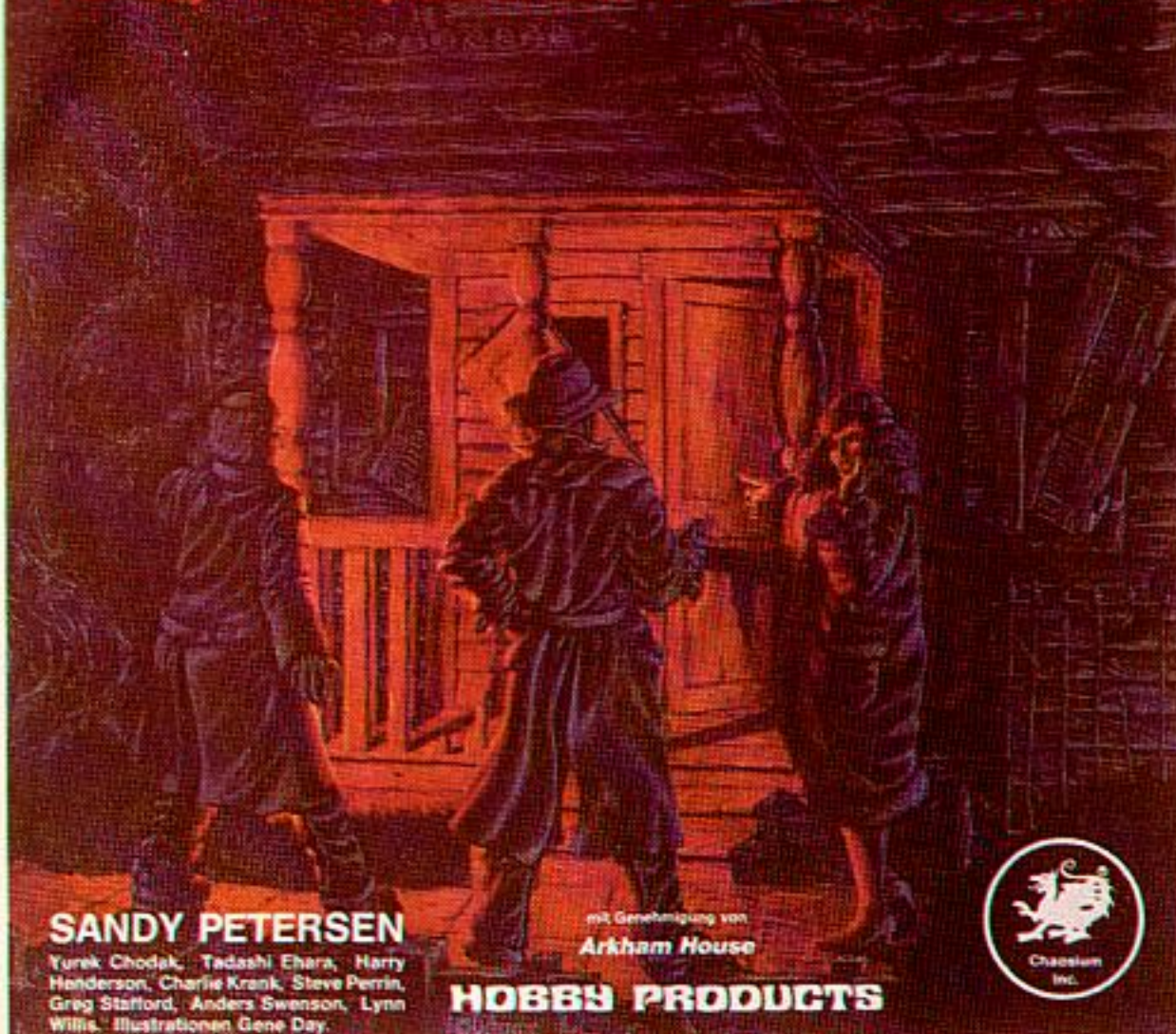
Was würde wohl Kommandant Perry Rhodan bei einem Stromausfall machen? Wahrscheinlich die Anordnung erteilen, umgehend die Notstromaggregate einzusetzen, und die Reparaturcrew darf sich am Ende dieser Kampfrunde an die Behebung des Schadens machen. Vielleicht würde er aber auch die Zwangspause dazu nutzen, sich die nächsten Gefechtsmanöver zu überlegen, während seine kampferprobte Mannschaft ganz von alleine die nötigen Schritte unternimmt?

Damit dürfte schon klargeworden sein, worum es bei diesem Spiel geht: Um Raumschiffschlachten im Weltraum, ausgetragen nach allen Regeln der Simulations-Kunst. Man muß zwar nicht unbedingt ein Fan der endlosen SF-Serie sein, um Spaß an diesem Game zu finden, aber technikbegeistert sollte man schon sein – und das in zweierlei Hinsicht: Zum einen dreht sich inhaltlich natürlich alles um geballte Raumfahrt- und Waffentechnik; darüberhinaus ist aber auch das Regelsystem sehr „technisch" gehalten. In der Praxis bedeutet das, daß alle Aktionen in ihren Voraussetzungen und Auswirkungen genau festgelegt sind. Schauen wir uns das mal etwas genauer an...

Die Spielrunden sind in jeweils zwei Bewegungs-, vier Kampf- und eine Reparaturphase unterteilt. In den Bewegungsphasen kann der Spieler Nottransitionen, Kurztransitionen, normale Bewegungen und Ein- bzw. Ausschleusungen vornehmen. Der Ablauf der Kampfphasen sieht folgendermaßen aus: Ziel festlegen – Ziel erfassen – Trefferenergie berechnen – Trefferwirkung bestimmen. Und all das will zuvor genau berechnet und/oder ausgewürfelt sein! Hervorragend geeignet also für begeisterte „Simulanten", Einsteiger dagegen dürften ihre Schwierigkeiten damit haben. Die werden ihnen leider auch durch die beigefügte Anleitung nicht genommen; darin sind zwar etliche Beispiele zur Veranschaulichung enthalten, dennoch wird daraus der konkrete Spielablauf nicht so recht deutlich. Ein weiterer Schwachpunkt ist das Spielmaterial: Hier wurde ersichtlich mehr an Kostenersparnis als an Stabilität und ansprechende Gestaltung gedacht!

Trotzdem sollten sich kühne Eroberer des Alls jetzt nicht abschrecken lassen, denn hat man erst mal die anfänglichen (Verständnis-)Hürden genommen, gehen die Weltraummanöver bald recht flott von der Hand. Als Einstieg könnte man ja das folgende Beispiel aus dem Szenarioheft versuchen: *Irgendwann* zwischen 1972 und 1984, *irgendwo* weit draußen im freien Raum, kommt es zu einer Begegnung zwischen Einheiten verfeindeter Völker, und damit automatisch zu einer erbitterten Auseinandersetzung um Ruhm und Ehre, Handelsmonopole, das nackte Überleben oder *irgendetwas* anderes, das als Vorwand für ein zünftiges Gefecht herhalten kann...

Perry Rhodan – Simulation

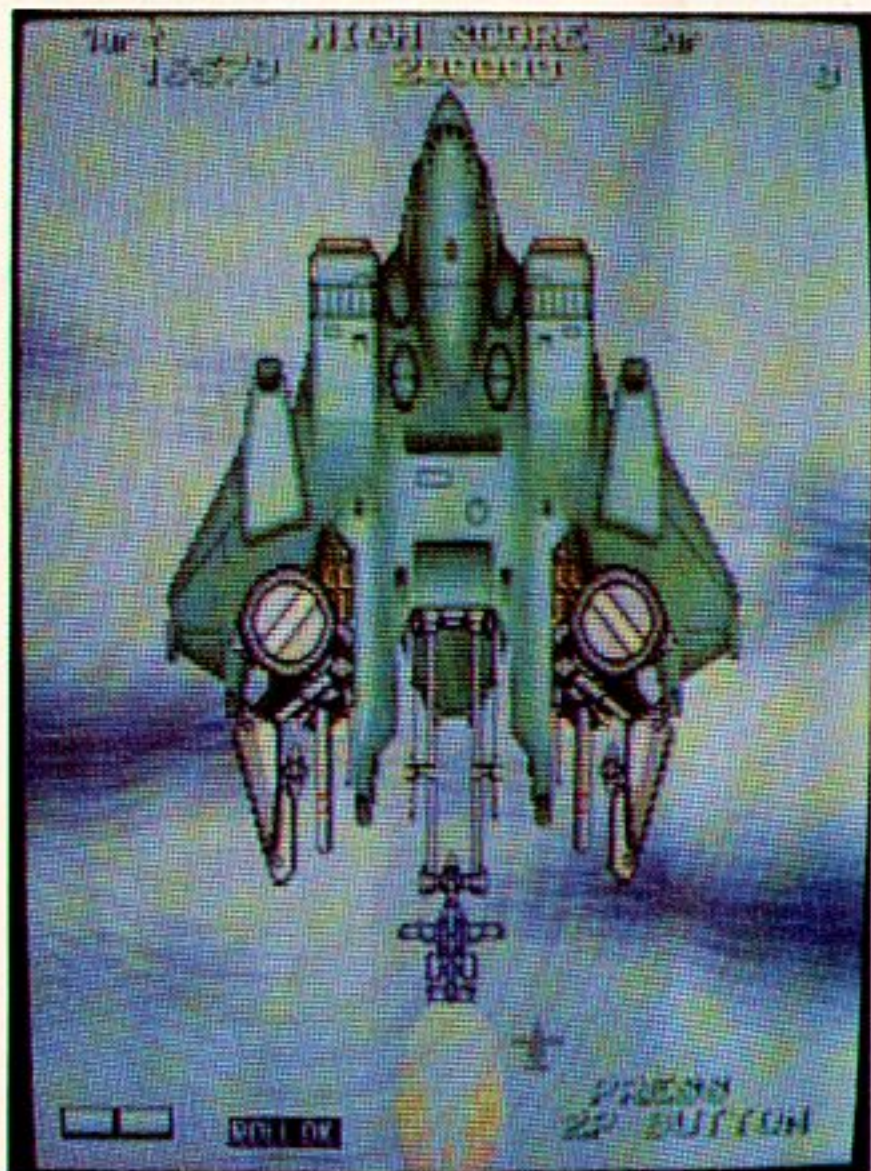
Spielmaterial: 65%
Spielregeln: 69%
Spielreiz: 75%
Besonderes: Klassische Simulation mit SF-Hintergrund
Schwierigkeit: Für Fortgeschrittene
Preis: ca. 39,– DM
Bezug: Games In

Auf Cthulhus Spur

Lange Zeit, bevor zum ersten Mal der Fuß eines Menschen die Erde betrat, hausten auf ihr merkwürdige, dämonenhafte Wesen. Mit heute längst vergessenen Ritualen beteten sie ihre schrecklichen Götter an. Die Opferstätten sind inzwischen längst versunken, ebenso wie die Städte dieser vorzeitlichen Völker. Doch die alten Götter von damals sind nicht untergegangen, sie warten nur im Verborgenen auf eine Gelegenheit, sich die Erde wieder zu unterwerfen... undsoweiter – Lovecraft-Fans erahnen sicher schon, was sie jetzt erwartet: In der Nähe eines einsamen, unbewohnten Anwesens in NeuEngland werden seit einiger Zeit seltsame Erscheinungen registriert, die bei der örtlichen Bevölkerung große Unruhe auslösen. Der zufällig in der Nähe auf Urlaub weilende Archäologe und Privatgelehrte Howard L. Phillips beschließt, der Sache einmal nachzugehen.
So, oder so ähnlich könnte ein Szenario bei diesem Fantasy-Rollenspiel beginnen. Es geht hier weniger darum, irgendwelche Zombies zu killen, vielmehr ist der Spieler aufgefordert, sein Wissen um den Cthulhus-Mythos zu erweitern. Nur so hat er eine Chance, das durch das Wiedererstarken der geheimnisvollen „Alten" drohende Unheil abzuwenden. Wer zu früh den offenen Kampf sucht, wird in neun von zehn Fällen den Kürzeren ziehen: Schließlich bekommt er es überwiegend mit Göttern zu tun, die eben auch über göttliche Kampfwerte verfügen! Aber nicht nur die Spieler, auch der Spielleiter wird durch die Eigenart dieses Games in besonderem Maß gefordert: Von seinem Talent, eine geheimnisvolle und schaurige Stimmung zu erzeugen, hängt der Erfolg hier vor allem anderen ab!
Zur Ausstattung: Auf den ersten Blick meint man, es sei überhaupt keine vorhanden (die Packung ist eindeutig drei Nummern zu groß), doch der zweite fördert eine kleine Sensation zutage – über die Würfel wird nicht bloß wie üblich lang und breit in der Anleitung debattiert, nein, es liegen sogar richtig welche bei! Und gleich ganze sechs! Überhaupt: Sieht man die etwas karge Ausstattung im Licht des ausgesprochen günstigen Preises (gleiches gilt übrigens auch für den alten Perry R.), so geht die Sache eigentlich ganz O.K. Die Spielregeln sind erstaunlicherweise ziemlich technisch und detailliert ausgefallen, ihre Lektüre ist ganz schön schwere Kost. Wer sich an das Game wagen will, sollte unbedingt vorher einige Lovecraft-Stories gelesen haben, sonst wird er ziemlich ratlos in Neu-England herumstehen!
Wie immer sind die Rezensionsexemplare der vorgestellten Spiele zu gewinnen; wer mitmachen möchte, muß nur eine der folgenden Fragen beantworten: Welchen Namen haben die Bewohner unseres Planeten bei Perry Rhodan? Wie heißt das von Lovecraft so oft beschworene Buch „des verrückten Arabers Abdul Al-Hazred"? Die Auflösungen vom letzten Mal lauten: Michael Moorcock stammt aus Großbritannien und Illuminatus heißt „der Erleuchtete". So, das war's – also dann tschüß bis zum nächsten Stromausfall! (od)

Auf Cthulhus Spur	
Spielmaterial:	61%
Spielregeln:	70%
Spielreiz:	86%
Besonderes:	Teilnehmerzahlen von zwei bis drei Spielern sind am günstigsten
Schwierigkeit:	Für Experten
Preis:	ca. 29,– DM
Bezug:	Games In

Joker Verlag
„Stromausfall"
Untere Parkstr. 67
8013 Haar

COIN OP

Wie versprochen, können wir diesmal bereits mit den ersten Neuerscheinungen der 90er Jahre aufwarten! Es hat sich allerdings wenig geändert: Zum einen ist wiedermal (fast) ausschließlich Action pur angesagt, zum anderen ist auch im neuen Jahrzehnt nicht alles Gold, was in der Spielhalle glänzt und glitzert . . .

Vapor Trail: nichts aufregend Neues, aber faires Baller-Vergnügen

It's a kind of (Ninja-)Magic!

Shadow Dancer: Gassigehen mit Prügel-Einlagen

Neues Jahrzehnt hin oder her, eine zünftige Ninja-Prügelei kommt nie aus der Mode! Das hat man sich vermutlich bei Sega gedacht; und tatsächlich macht die Horizontal-Klopperei **Shadow Dancer** zumindest eine Zeit lang Laune. Ein bißchen Originalität sollte aber doch sein, weshalb der schlagkräftige Orientale neben den üblichen Wurfsternen und seinem Schwert nun auch einen weißen Hund dabei hat, der auf Knopfdruck Faß macht. Herrchen und Waldi müssen sich von einem terroristenverseuchten Flughafen bis ins Stadtzentrum vorkämpfen, sollten die Bösewichte Oberwasser gewinnen, steht dem ungleichen Duo noch eine begrenzte Anzahl von Smartbombs zur Verfügung. Nur, daß die „Screen-Putzer" in diesem Fall Ninja-Magics heißen und sich in jedem Level mit einem anderen Zwischenbild präsentieren.
Außer Springen, Schießen, Extrawaffen aufsammeln oder den Köter losschicken ist nichts geboten, für ein wenig Abwechslung sorgt alleine der Umstand, daß, sollte das stattliche Tier getroffen werden (selbst von den eigenen Schüssen), es sich kurzfristig in einen putzigen Mini-Schoßhund verwandelt. Selbst die Zwei-Spieler-Option ist kaum aufregend, da man leider nur hintereinander in die Schlacht ziehen darf. Grafik, Sound und Animation sind solider Durchschnitt, der Schwierigkeitsgrad ist relativ hoch. Aber es gibt ja noch die ContinueOption, der Nachwurf einer Münze wird in diesem Fall sogar mit zusätzlichen Ninja Magics belohnt.
Auch Data East setzt für den Start in die 90er auf Bewährtes: **Vapor Trail** ist ein vertikal scrollendes Actiongame der alten Schule. Wiedermal geht's zurück in die Zukunft, wo sämtliche Städte von einem unbekannten Feind besetzt wurden. Jetzt gilt es, auf dem Luft-, Land- und Seeweg zur großen Befreiungsaktion anzutreten.
Zunächst einmal darf man sich ein Flugzeug aussuchen, wobei die Unterschiede der gebotenen Maschinen sich hauptsächlich auf das Design beschränken. Dann wird von einem Flugzeugträger aus in den ersten der allesamt recht kurzen, aber grafisch sehr abwechslungsreichen Level gestartet. Wer sich alleine vor den Unmengen von angreifenden Panzern, Fernlenkraketen, Helis und undefinierbaren Riesenwaffen fürchtet, kann mit einem zweiten Spieler gleichzeitig im Feindesland wüten. Aber zu übergroßem Respekt besteht eigentlich keine Veranlassung: **Vapor Trail** ist ein hochgradig faires und sehr spielbares Ga-

Bloxeed: Tetris hätte eigentlich bessere Clones verdient . . .

Search and Rescue: Wie der Name sagt – sucht am besten das Weite und rettet Euer Münzgeld!

Die mutierten Teenager-Schildkröten sind eine Mordsgaudi!

me, an dem auch weniger versierte Bildschirm-Krieger ihre Freude haben dürften. Es steht eine reichhaltige Auswahl von Extrawaffen zur Verfügung, von der mir der eindrucksvolle Feuerstrahl am besten gefallen hat – der sieht nämlich nicht nur toll aus, sondern ist auch sehr effizient! Aber selbst wer nicht so gut ausgerüstet ist, hat eine echte Chance, in die höheren Level vorzustoßen, ohne dabei gleich seine gesamten Ersparnisse opfern zu müssen. Da nimmt man die im allgemeinen wenig spektakuläre Grafik gerne in Kauf, noch dazu wo der Sound zu den besseren im Lande gehört.

Kommen wir nun zu **Teenage Mutant Hero Turtels**, Konamis neuem und ziemlich mächtigem Standgerät. Die vier wackeren Schildkröten-Krieger mit den merkwürdigen Namen (Leonardo, Donatello etc.) sind in Amerika bereits durch Fernsehauftritte und eigene Brettspiele zu echten Kultfiguren herangereift. In der aktuellen Arcade-Version können bis zu vier Spieler gleichzeitig eine der Kröten (von denen jede eine sehr individuelle Angriffstechnik hat) steuern und zum humorvollsten Beat 'em up der letzten Jahre antreten!

Zunächst gibt's ein sehenswertes Zeichentrick-Intro, dann kämpft man sich von links nach rechts und verhaut reihenweise die lustigen und fantasievollen Gegner. Dabei wurde an Gags wahrlich nicht gespart: So kann es passieren, daß die eigene Spielfigur von einem maskierten Schergen festgehalten wird, während ein riesiges Nashorn auf sie eindrischt, oder daß unversehens ein Gulliloch in der Straße zum Verhängnis wird. Gelegentlich tauchen Pizzastücke auf, deren Verzehr wieder frische Schlagkraft bringt.

Die bunte Grafik kommt etwas blockig über den überdimensionalen Screen, was aber dem Spaß (besonders bei möglichst vielen Mitspielern) keinerlei Abbruch tut. Die Musik ist der programmierte Wahnsinn, alleine der Titelsong ist schon die erste Münze wert! Getrübt wird das Vergnügen nur von der ausgesprochen schwammigen Steuerung, die gezielte Aktionen auf dem (auch in die Tiefe begehbaren) Spielfeld erschwert. Alles in allem eine Mordsgaudi – um so unverständlicher, daß die (in dieser Ausgabe vorgestellte) Amiga-Version des gleichen Themas mit leicht abgeändertem Namen so bescheiden ausgefallen ist!

Da wir gerade bei Bescheidenem sind: SNKs neue Baller-Action mit dem beziehungsreichen Namen **Search and Rescue** konnte leider gar nicht begeistern. Ein bis zwei Spieler machen sich auf, um ein mittlerweile von Aliens verseuchtes Wrack eines irdischen Raumschiffes zu untersuchen. Dabei geht's durch verschiedene Räume, die mit Schleusen untereinander verbunden sind, immer den Richtungspfeilen hinterher. Auftauchende Außerirdische, Roboter oder Zombies werden mit dem Blaster ziemlich unappetitlich zerlegt, ansonsten darf man sich noch an den herumliegenden Standardextras wie besseren Schüssen oder Schutzschildern gütlich tun. Der Vollständigkeit halber sei noch erwähnt, daß die Helden eine chice Hechtrolle drauf haben und von Zeit zu Zeit eine Wand einballern müssen, um weiterzukommen. Weder Grafik, Scrolling und Animation, noch der Sound konnten so recht gefallen, und die unmögliche Steuerung spottet jeder Kritik. Ein sinnvolles Spielen ist mit dem Ding praktisch unmöglich, weshalb ich mir auch nicht vorstellen kann, daß die Continue-Option von irgendjemand tatsächlich in Anspruch genommen wird . . .

Verabschieden möchte ich mich für heute mit einem kurzen Blick auf **Bloxeed**, Segas neuer Tetris-Variante. Neu? Naja, es können zwei Zocker nebeneinander Steinchen zuordnen, und es gibt verschiedene Hintergrundgrafiken. Auch haben sich die Programmierer ein paar Extras, wie herabfallende Bomben oder Gewichte einfallen lassen, die größere Teile aus der Konstruktion sprengen. Daneben taucht hin und wieder ein Vogel auf, der Füllsteine fallen läßt, oder sein Gegenstück, ein Roboter, mit dem ganze Reihen weggeballert werden können. Nicht zu vergessen, daß die verschiedenen Reihen nun unterschiedliche (Punkt-)Werte aufweisen.

Mir persönlich gefällt die ursprüngliche Version besser, außerdem ist bei **Bloxeed** die Düdel-Musik ziemlich nervig. Aber ein großartiges Spielprinzip wie das von Tetris wird wohl auch solch lieblos zusammengeschusterte Clones ohne größeren Schaden überleben!

Nun ist aber wirklich Schluß, nicht umsonst schimpft Olli, unser begnadeter Layouter, immer: „Nicht so viel Text!!!". Nächsten Monat gibt's mehr (und hoffentlich bessere) Neuheiten, so long! (ml)

JOKER-SHOP

Lust auf Shopping, aber wiedermal zu faul, einen Schritt vor die Tür zu setzen? Recht habt Ihr, da müßte man schließlich den Compi alleine lassen! Deshalb, und aus tausend anderen ebenso merkwürdigen Gründen gibt's ja unseren Shop. Und der hat erheblich originellere Sachen zu bieten als jeder „Schrotto-Versand" und ist allemal günstiger als „Qualle"…. Auf geht's, der Konsumrausch ruft!

Nr.01
Joker-Shirt – Aus 100% Baumwolle, blütenweiß und bunt bedruckt: Unsere Exclusiv-Shirts in prima Qualität! Bitte Größe nicht vergessen (S,M,L,XL).
Nur DM 19,90

Nr.02
Joker-Jogger – Unser Mode-Hammer für Zuhause, Sport oder den Wiener Opernball: neidvolle Blicke aller Geschlechter garantiert! Weiß mit buntem Druck, 50/50%, in den Größen: S,M,L,XL. Schon für modische DM 49,–

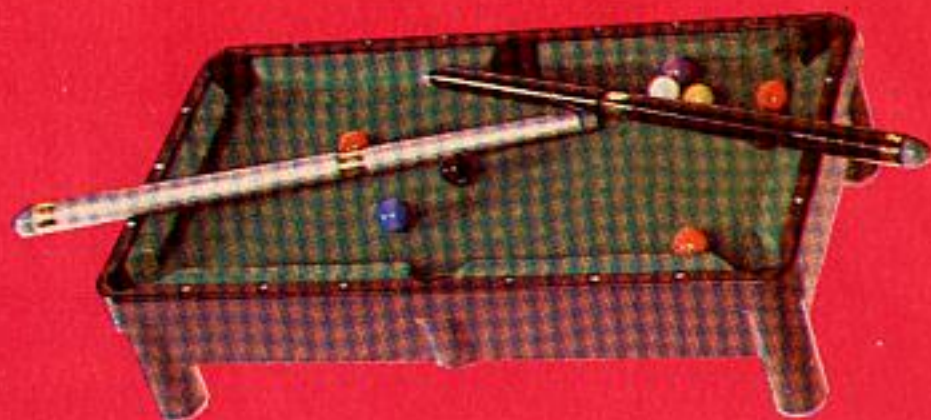
Nr.03
Joker-Sammlung – Höchste Schwebebahn, daß Du endlich die fehlenden Hefte nachbestellst! Von der Erstausgabe 11/89 bis zur aktuellen Nummer haben wir für Notfälle ein paar Exemplare zurückgelegt.
Für die üblichen DM 6,50 (pro Heft)

Nr.04
Getränkekühler – Coole Drinks für heiße Computer-Stunden: In den lustigen Getränkekühlern sehen Dosen oder Flaschen gut aus, und der Inhalt bleibt dank dem Innenfutter schön süffig! Als Kellner und/oder Urlauber. Für eiskalte DM 14,50 pro Stück

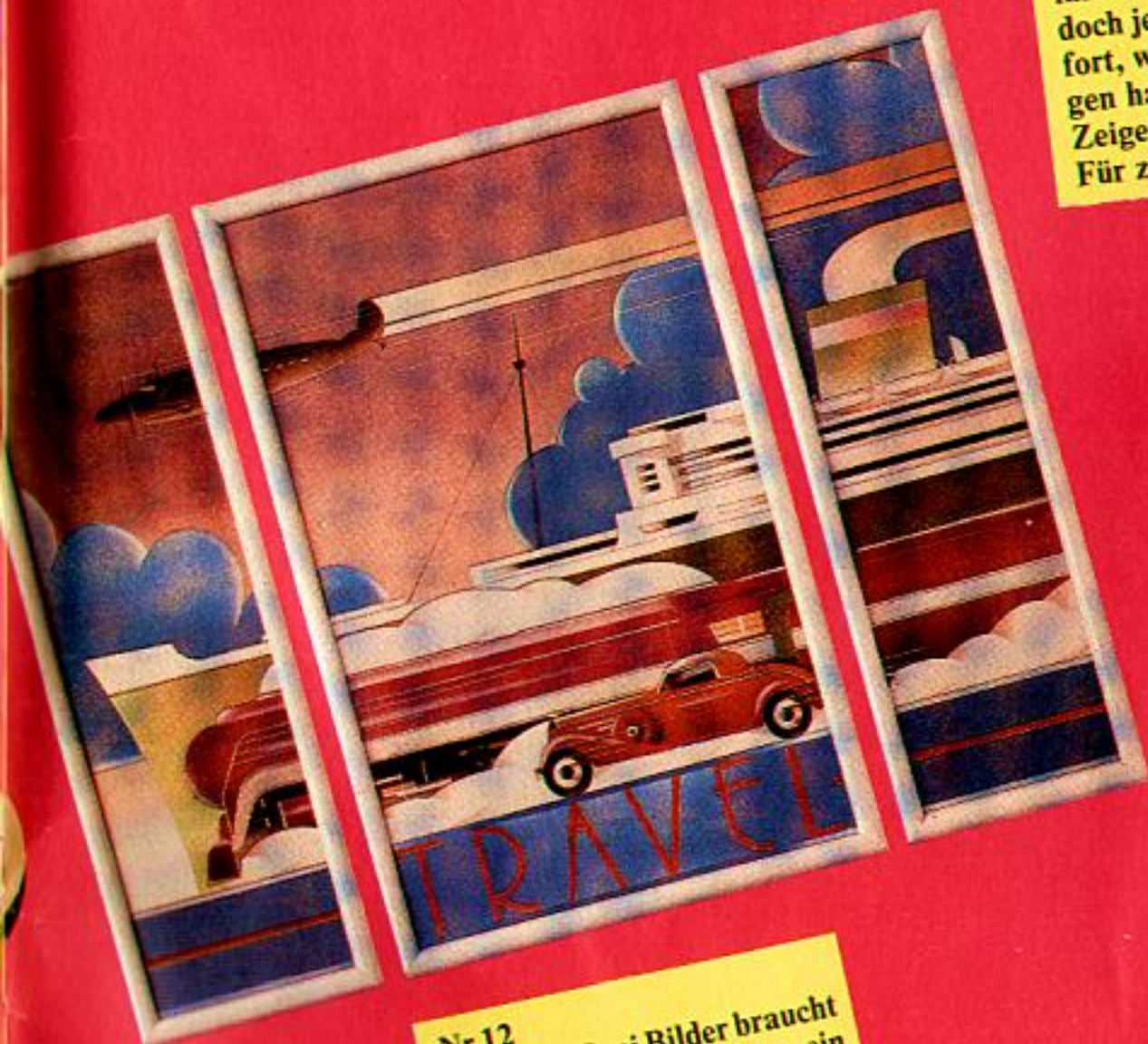
Nr.05
Werbeschilder – Sammler zahlen hunderte von Mark für die nostalgischen Blechschilder, bei uns gibt's die Dinger als originalgetreue Replicas zum Spottpreis! Ob „Lufthansa" oder „Ford", beide sehen echt stark aus.
Für lächerliche DM 24,– je Schild

Nr.06
Entscheidungs-Barometer – Die ultimative Lebenshilfe für Unentschlossene: Einmal an dem chicen Messing-Kreisel drehen, nimmt das Gewicht schwerer Entscheidungen von den schwachen Schultern!
Für kurzentschlossene DM 27,50

Nr.07
Mini-Dartspiel – Der absolute Volltreffer: Ein hübscher Holzständer samt Kork-Zielscheibe und sechs Wurfpfeilen. Geeignet für Pub-Besitzer, Nachwuchs-Tells und Reserve-Robin Hoods, aber nicht für Kinder!
Komplett für treffsichere DM 22,–

Nr.08
Kaugummiautomat – Steht genau da, wo man ihn haben will und ist natürlich nicht nur für Süßigkeiten geeignet – von Essiggurken würden wir allerdings abraten ...
Für süße DM 19,–

Nr.10
Mini-Poolbillard – Einer unserer absoluten Renner, das gute Stück findet auf jedem Schreibtisch Platz und hat trotzdem alles, was man zum Gambeln braucht: Komplett mit Kugeln, Queues und Dreieck.
Für gutgezielte DM 59,–

Nr.09
CD-Uhr – Nobles High-Tech im Clownsgewand, da merkt doch jeder Morgenmuffel sofort, was die Stunde geschlagen hat! Mit Zifferblatt und Zeigern.
Für zeitlose DM 38,–

Nr.11
Glücksrad-Spardose – Ein Poker-Spiel, bei dem man sogar noch Geld spart (für den nächsten Casino-Besuch?); setzt sich bei jedem Einwurf in Bewegung und sollte in keinem gutgeführten Zocker-Haushalt fehlen!
Für sparsame DM 12,90

Nr.12
Trilogie – Drei Bilder braucht die Wand, oder auch nur ein dreigeteiltes – wenn es so schön ist wie dieses! Das Reise-Gemälde ist der Mittelpunkt jeder Privatgalerie. Ca. 40 x 50 cm (insgesamt).
Für pastellfarbene DM 29,–

Wie, bestellen wollt Ihr die Sachen jetzt also auch noch? Das ist natürlich nicht so einfach, aber vielleicht probiert Ihr's ja mal so: Normale (gewöhnliche, durchschnittliche, langweilige) Postkarte mit Artikelnummer und gewünschter Zahlungsweise (Nachnahme/Vorauskasse/Muschelgeld) versehen und an folgende Adresse schicken:

Joker Verlag
Untere Parkstraße 67
8013 Haar

Die Mehrwertsteuer ist bereits in den Preisen enthalten, bei Vorauskasse müßt Ihr noch mal DM 3,– für Porto dazurechnen; Nachnahme ist nur im Inland möglich. Tja, dann bis nächsten Monat!

Viele Fragen – eine Antwort: Am 27. April!

Der nächste AMIGA JOKER klärt sämtliche Geheimnisse, ist genauso umfangreich, bunt, frech und informativ wie dieser, hat wieder einen tollen Doppel-Poster und überhaupt!

Zuerst wollten wir Euch in der Mai-Ausgabe die Lösungen zu so lapidaren Problemen wie „Gibt es ein Leben nach dem Tod?“ oder „Wie entstand das Universum?“ präsentieren. Aber das interessiert ja doch wieder keinen! Haben wir's halt auf die übernächste Nummer verschoben und sagen Euch stattdessen wieder mal, was die allerneuesten Games so taugen, wie Ihr die schwersten Spiele austricksen könnt und ... aber das müßt Ihr schon selber herausfinden! Entweder indem Ihr am 27.4.90 Euren Stammkiosk mit einem Besuch beglückt, oder mit einem Abo – dann wißt Ihr's sogar schon etwas früher!

Warum ...

... liegt bei **Elvira** ein Kopf im Kochtopf? Wenn Ihr unseren ausführlichen Wahnsinns-Test über Horrorsofts Traum-Rollenspiel gelesen habt, seid Ihr schlauer!

... hat Linels neuester Streich, das Mega-Actiongame **Necronom**, alle Chancen, der Baller-Hit der Saison zu werden? Guckt Euch unseren Exclusiv-Test an!

... hat sich U.S. Gold mit der heißen Bildschirmprügelei **Black Tiger** soviel Zeit gelassen? Eigentlich egal, in der nächsten Ausgabe wird zugeschlagen!

Weshalb ...

... werden wir die ersten sein, die Euch nächsten Monat schon einen Test von **Dragon's Lair II** präsentieren können? (Na, DAS wißt Ihr doch!)

... schläft Rennspiel-Freak Michael seit geraumer Zeit nur noch mit dem Joystick in der Hand? Vermutlich, weil die **Paris Dakar Rally** ins Haus steht!

... haben uns die gesamten Ocean-Games aus der letzten Vorschau im Stich gelassen? Also, noch ein Anlauf: **F-29 Retaliator, The lost Patrol** und **Ivanhoe** bitte kommen!

Weswegen ...

... erzählen wir Euch in der nächsten Ausgabe eigentlich, wie chaotisch es zugeht, wenn sich bei uns alle Redakteure zu einer Rollenspiel-Sitzung zusammenfinden? Oder was von den Szene-Zeitschriften, sogenannten Piratemags, zu halten ist? Oder was beim nächsten Stromausfall angesagt ist? Oder was sich in der Spielhalle Neues tut?

Ehrlich gesagt: keine Ahnung! Wahrscheinlich nur, damit wir auch kommenden Monat wieder den besten JOKER aller Zeiten auf die Beine bringen!

Inserentenverzeichnis

Bezugsquellen

AHS-Amegas
Schirngasse 3-5
6360 Friedberg 1
Tel.: 06031/61950

Bomico
Elbinger Str. 1
6000 Frankfurt 90
Tel.: 069/706050

CSJ Computersoft
Auf dem Schacht 17
3203 Sarstedt 4
Tel.: 05066/4031

Demonware Softwarehouse
Strahlenberger Str. 125a
6050 Offenbach
Tel.: 069/8004799

EAS Software
Liegnitzer Weg 16
4690 Herne 1
Tel.: 02323/43022

Funtastic
Müllerstr. 44
8000 München 5
Postfach 140209
Tel.: 089/2609593

Gamesworld
Landsberger Str. 135
8000 München 2
Tel.: 089/5022463

Frank Heidak
Franzstr. 7
5000 Köln 41
Tel.: 0221/407447

International Software
Postfach 830110
5000 Köln 80
Tel.: 0221/604493/96

Joysoft
Gottesweg 157
5000 Köln 41
Tel.: 0221/443056

Leisuresoft
Industriestr. 23
4709 Bergkamen-Rünthe
Tel.: 02389/78049

Magic Bytes
Postfach 2144 D
4830 Gütersloh
Tel.: 05241/1834

Stefan Ossowski
Veronikastr. 33
4300 Essen 1
Tel.: 0201/788778

Rushware
Bruchweg 128-132
4044 Kaarst 2
Tel.: 02101/6070

Software 2000
Lübecker Str. 10
2320 Plön
Tel.: 04522/1379

(Beachten Sie auch unser Inserat auf Seite 29)